PlayStation
PlayStation MAGAZINE
SEPTEMBRE 1996 • OCTOBRE 1996
Jamais vu !
Tekken 2
La démo jouable
Le test
Les astuces
Aussi sur le CD
Fade to Black, la démo jouable, V-CD, un nouveau lecteur de CD et FFF, le clip
TOUT SUR
Soviet Strike
Final Fantasy VII
Tomb Raider
Firo & Klawd
La Cité des Enfants Perdus
Micro Machine 3V
Project X2 ...
Et toute l'actualité de la PlayStation
T 6856 - 5 - 49,00 F - RD
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 5 • SEPTEMBRE 1996 - OCTOBRE 1996 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50

Sûr de toi.

Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.

Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.

Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.

Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.

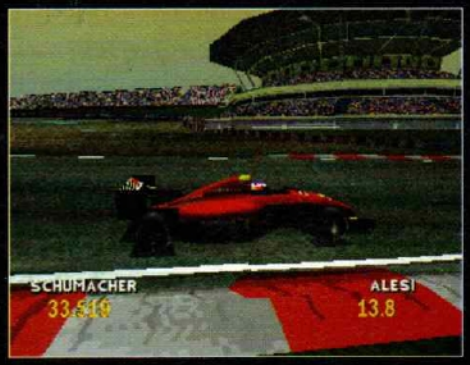
TU ES LE CHAMPION.

"...UN CHEF D'OEUVRE ABSOLU"
95%
Joypad

"LE PODIUM DE L'ANNEE"
★★★★★★
CD Consoles

"UN CHEF D'OEUVRE EST NE"
5/5
PlayStation Magazine

"CETTE SIMULATION EST DEMENTIELLE"
93%
Consoles+



FORMULA 1

Le jeu officiel FIA sur PlayStation

FEED BACK

C'est la rentrée ! Pour nombre d'entre vous, ce terme est synonyme d'angoisses existentielles parfois insurmontables. Pour d'autres, la rentrée signifie la nouveauté, et ce mois de septembre 1996 affiche de belles couleurs. L'été n'est pas encore terminé, l'automne approche et la PlayStation joue les arcs-en-ciel. La console s'enorgueillit de titres prestigieux comme Tekken 2 et le très attendu... Formula One (il était temps !). Ils ne sont pas venus seuls ! Les amateurs de Role Playing Games, de jeux d'aventure en cinémascope et les fanatiques de l'image en général, surtout si elle est de qualité, vont s'en donner à cœur joie. Une chose est désormais sûre : la PlayStation avance pour le meilleur et plus rarement pour le pire. La rubrique Feedback aussi.

Où est passé le dragon ?

(...) Dans le numéro de mars-avril de PSM, vous évoquez la sortie de Dragon Ball Z, volume 2. Or, il n'est pas annoncé. Pourquoi ? Cédric et Aurélien.

Dragon Ball Z volume 2 vaut-il le coup ? Thomas Barembaum.

La saga DBZ, encore et toujours. Dragon Ball Z : Ultimate Battle 22 est sorti il y a seulement un mois et il faudrait que sa suite figure déjà dans les rayons des magasins !!! Patientez un peu, que diable ! D'autant plus que si vous êtes un fan des guerriers à la chevelure dorée, Bandai, l'éditeur, risque de vous faire languir un bon moment avant de lâcher un énième petit dans la nature. C'est la loi du marché, de l'offre et de la demande... Pourquoi ne pas miser sur d'autres softs en attendant ?

Titre du jeu	Est-il annoncé à l'étranger?	Date de sortie en France
Heart of Darkness	non	Courant 1997
Myst	oui	Novembre 1996
Final Doom	oui	Octobre 1996
Settlers 2	non	(N.C.)
Sim City 2 000	oui	Septembre 1996
Soul Edge	oui	Janvier 1997
X-Files (jeu tiré de la série)	oui	Courant 1997
Command and Conquer	oui	Courant 1997

Mascottez-moi !

Le héros du jeu Crash Bandicoot sera-t-il la mascotte de Sony ? Guillaume Persi de Bédarrides (84).

Sony dément formellement ! Le bandicoot appelé Crash, ce petit animal australien au regard pétillant d'inintelligence, digne héros du jeu qui porte son nom, ne sera pas la mascotte de Sony et de la PlayStation.

Jeux drôles

J'aimerais connaître la différence fondamentale entre un RPG et un jeu d'aventure. Jean-Baptiste Jolivet.

Un éditeur prévoirait-il de sortir prochainement un jeu de rôles dans lequel l'action prendrait place au Moyen Age ou durant l'Antiquité ? Lionel Cambier de Lille (59).

Un RPG ou Role Playing Game propose au joueur d'incarner un héros entouré de plusieurs personnages qu'il dirige également. Devant son écran TV, il construit

l'équipe (points de force, d'habileté, de magie, etc.) et choisit le ou les membres à privilégier en fonction de l'action. Généralement, les RPG en jeux vidéo sont des transpositions de jeux de rôles existant dans la réalité (genre AD&D, Call of Cthulhu...). Quant à savoir si un jeu de ce type, dont l'action prendrait place au Moyen Age ou durant l'Antiquité, est prévu sur PlayStation, c'est non, a priori. Il ne faut jamais être trop catégorique, les apparences sont souvent trompeuses ! Final Fantasy VII (prévu pour le courant 97) pourrait bien être un jeu dans un contexte d'heroic-fantasy.
À l'inverse, un jeu d'aventure ne comprend qu'un seul héros incarné par le joueur. Sa personnalité est prédéfinie, comme Twinsen dans LBA 2 par exemple. Le joueur ne doit pas l'améliorer ou la construire. Les différences entre les genres peuvent aussi être liées aux graphismes, souvent plus pauvres dans un RPG. Nous vous en reparlerons prochainement lors d'un futur dossier .

Accessoires pour mieux voir... voire mieux

Une manette analogique est-elle prévue ? Guillaume Persi de Bédarrides (84).
La PlayStation dispose d'ores et déjà de ce type de paddle, qui offre une incroyable mobilité aux personnages des jeux incarnés par le joueur, en plus d'un feeling inédit pour celui qui l'utilise : la negcon de Namco (sortie au mois de mai dernier). En outre, un joystick analogique est annoncé pour la rentrée 96. Et, selon le représentant de Sony France, «il donne de nouvelles sensations au joueur amateur de courses de véhicules comme «WipEout».

(...) Sony, paraît-il, serait en train de développer un casque ou des lunettes de réalité virtuelle. Qu'en est-il réellement ? Kevin.
Toujours d'après Sony France, il n'en est pour l'heure pas question. Pas plus qu'un accès au réseau Internet et un pistolet (des questions qui reviennent fréquemment) ! Au Japon, dans le département secret R&D de Sony, peut-être ? Pourtant, Konami devait commercialiser , il y a quelque temps déjà, un pistolet au Japon. On vous tient au courant.

La puce à l'oreille

Un ami m'a parlé d'une puce commercialisée depuis peu (qui servirait d'adaptateur) afin de savoir laquelle est la plus belle ou laquelle est la meilleure. Enfin, un truc comme ça, d'un intérêt cosmique... Gilles De Almeida.
Cette puce existe bel et bien mais, en aucun cas, il faut la poser soi-même. Le mieux est de demander conseil au revendeur le plus proche de chez vous, susceptible de pratiquer l'opération à cœur ouvert. Une opération qui se fait, bien évidemment, à vos risques et périls ! Car, dans la mesure où un problème lié à l'installation de ce chip, surviendrait ultérieurement, la console perdrait sa garantie. À vous de choisir !

Téléphonez utile !

Existe-t-il un numéro de téléphone permettant d'obtenir des informations utiles (astuces, aides diverses, etc.) au sujet de jeux PlayStation ? Jacky Payen de Toulouse (31).
Il n'existe pas un mais plusieurs numéros de téléphone à appeler en cas de coup dur. Chaque éditeur/distributeur de jeux sur PlayStation possède une hot line. À commencer par Sony avec la Sony Gameline dont voici le numéro : 36 68 22 02. Attention toutefois, ces numéros sont des «36 68» donc le coût de la communication est plus élevé que la moyenne. Utilisez-les avec parcimonie !

Des idées à la pelle

J'aimerais savoir s'il est possible de concevoir une simulation de bodyboard et de surf sur PlayStation. J'imagine que le joueur pourrait incarner un surfer ou un bodyboarder pour concourir sur les plages du monde entier, dans des graphismes exotiques et rafraîchissants en 3-D... Mais peut-être est-ce déjà en cours de programmation ? Guillaume Fauveau de Tarnos (40).
Pourquoi ne pas sortir un CD audio qui reprendrait les meilleurs morceaux musicaux de jeux sur PlayStation (je pense notamment à Loaded, Ridge Racer, WipEout, Shellshock ou encore Air Combat) ? Sébastien Buchère de Bourges (18).
Toutes vos idées et suggestions sont les bienvenues ! S'il n'est pas certain qu'une simulation de bodyboard remporte l'adhésion d'un large public, il se peut, en revanche, que l'arrivée sur le marché d'une compilation sur CD audio des meilleures bandes-sons de jeu sur PlayStation fasse l'unanimité (d'ailleurs, on a bien trouvé les musiques de Tekken 2 en CD !). Les éditeurs concernés se réunissent sans doute à l'instant même pour en discuter !?!
La boîte à idées de PSM est grande ouverte. N'hésitez pas à nous communiquer ce qui vous tient à cœur... sachant que les lecteurs de ce magazine sont également éditeurs de jeux. À bon entendeur...

Amicalement vôtre, l'équipe de PlayStation Magazine.

Pour récupérer les anciens numéros :

Il suffit d'envoyer un petit mot à la rédaction accompagné d'un chèque du montant du ou des magazines (35 francs pour le numéro 1 et 49 francs pour les numéros suivants) + 7 francs de frais de port par magazine commandé. Après réception de votre commande, le délai est de quatre à six semaines.

Édito

Un drôle de monde

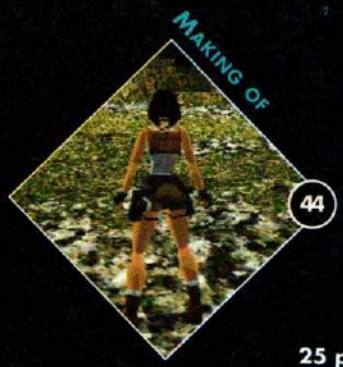
Pendant que vous étiez en vacances au soleil, sur les plages des quatre coins du monde, l'équipe de PlayStation Magazine mettait les bouchées double. Prévoyants que nous sommes, nous savions, par habitude, que la fin d'année réserve toujours bien des surprises lorsqu'il s'agit de jeu vidéo, et ce, contrairement à toute autre forme d'actualité. C'est un peu le côté reposant des jeux vidéo... Suivant en cela vos demandes, nos amis de Sony, Richard Brunois et Liz Ashford pour ne pas les nommer, se sont aussi attachés à vous produire un CD carrément exceptionnel. Bref, autant dire que vous aurez, avec ce numéro, de quoi faire. L'occasion de se changer les idées ce qui, par les temps qui courent, n'est pas une mince performance. Il est vrai que la rentrée n'a jamais été une partie de plaisir. Heureusement, à PlayStation Mag, on a enfin trouvé le remède : plus de vacances, donc plus de rentrée ! Tout simple, il fallait y songer, c'est tout. Juste le temps de consulter notre machine à rêve et de vous trouver une incroyable Cité des Enfants perdus, un prodigieux Micro Machines, un déroutant Burning Road, un explosif Desert Strike un amusant Firo and Klawd ou un exotique Tomb raider. Ouf ! On a fait le tour ! Et pour couronner le tout, Tekken 2. Et cette fois, vous pourrez même y jouer un mois avant la sortie du jeu en magasin. Si ça, ça ne vous met pas de bonne humeur, même en cette période de rentrée, on ne comprend plus. Autant partir en vacances.

J.-F. Morisse

GÉNÉRIQUE

PlayStation **magazine N°5** Septembre 96/Octobre 9

UNE RENTRÉE PLEINE DE PROMESSES



Premier jeu de la société Eidos (ex-US Gold), Tomb Raider met en scène une héroïne dans un environnement 3D époustouflant ! Un reportage à ne pas rater.

25 pages pour découvrir tous les futurs hits de la PlayStation. Firo & Klawd, La cité des enfants perdus, Die Hard Trilogy... et tout le reste !

Electronic Arts nous fait découvrir en exclusivité son dernier-né de la série des "Strike". Voyage glacé au pays des "Soviets".

Les rappeurs les plus connus de France entrent en jeu comme on entre en scène. Interview autour de la PlayStation.

Tout, vous saurez tout sur Tekken 2 ! 5 pages de coups pour apprécier ce jeu hors du commun.

Abonnement 79 95

Feed Back/ Courrier 4

Le CD de démos 94

Petites annonces 96

TRAVELLINGS

Tekken 2	50	Dragon Ball Z	62
Time Commando	56	Pro Pinball : The Web	64
Blazing Dragons	58	Top Gun	66
Davis Cup Tennis	60	Burning Road	68

Firo & Klawd

Friskies sponsorise la PlayStation

Par Benjamen Janssens

Cette fois, c'est au tour de BMG Interactive de lancer l'offensive. Le jeu s'intitule «Firo & Klawd» et met en scène un orang-outan très susceptible qui ne se sépare jamais de son insigne de flic, aux côtés d'un chat des bas quartiers.

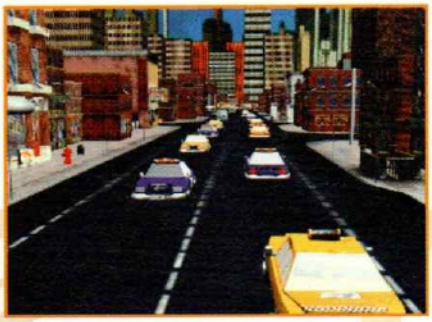
Au budy movie succède ainsi un budy game (voir interview) à l'initiative d'Interactive Studios, société dirigée par les Oliver Twins, deux développeurs auxquels on doit les aventures de l'œuf Dizzy sur Megadrive (édité par Codemasters). Philip, l'un des deux frangins, s'explique avec brio sur un titre original dont vous pouvez admirer les images ci-contre en exclusivité pour PSM.

PSM : Donnez-moi cinq mots pour définir «Firo & Klawd»...

Action, aventure, non linéaire, cartoon et jeu à la «budy movie» (des budy movies sont des films tels que «48 Heures» et «L'Arme fatale» qui mettent en scène deux héros aux comportements diamétralement opposés, NDLR).

PSM : Combien de niveaux composent le jeu ?

«Firo & Klawd» comprend pas moins de 16 niveaux avec une vue en 3D isométrique en plus de 6 autres niveaux sous forme de shoot-



them-up avec une cible et une vue subjective. L'intérêt du jeu réside en grande partie dans sa non-linéarité. Les joueurs décident du chemin à prendre et peuvent découvrir les niveaux de façon complètement aléatoire.

PSM : Est-il possible de sauvegarder une partie en cours ?

Nous n'avons pas jugé cela utile. En sauvegardant, les joueurs auraient sans doute découvert l'ensemble du jeu en une seule partie. Dans le cas présent, ils doivent recommencer plusieurs fois l'aventure pour tout voir. D'autant plus que «Firo & Klawd» comporte cinq fins différentes sous forme de séquences en Full Motion Video surprenantes (en 3D et sur un scénario imaginatif).

PSM : Quand avez-vous commencé à travailler sur ce titre ?

Le concept remonte à 1994. Mais il nous a fallu attendre qu'un éditeur de la veine de BMG vienne nous proposer ses services pour commencer le développement sur une console 32 bits.

PSM : Quel problème majeur avez-vous rencontré lors de la programmation ?

Les décors en 3D isométrique nous ont posé pas mal de problèmes. Le nombre de détails en 3D mappée et les personnages, des sprites bénéficiant de nombreuses animations évoluant dans ces décors ont demandé des heures de travail. Actuellement, le jeu peut afficher une quinzaine d'ennemis qui lancent simultanément une soixantaine de projectiles (balles de pistolet, couteaux, etc.). Enfin, l'intelligence artificielle du second personnage (mode "un joueur") a été longuement et savamment élaborée. Une optimisation parfaite pour la PlayStation.

PSM : Combien de dessins animés avez-vous regardés avant de décider de faire ce type de soft ?

Nous nous sommes gavés de cartoons Warner Bros et d'épisodes de la série «Les Simpson». Combien exactement, je ne saurai vous le dire !

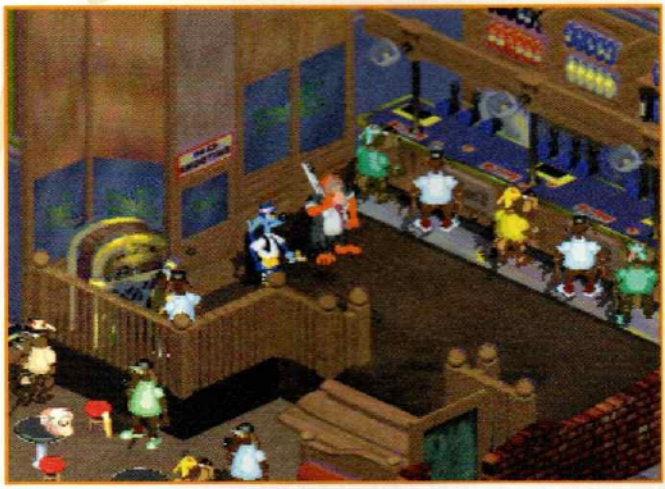
PSM : Comment êtes-vous passé de l'œuf Dizzy au chat Klawd et au singe Firo ?

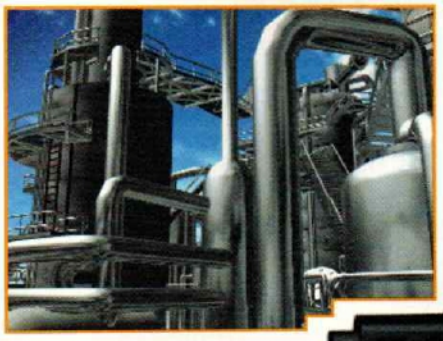
Dizzy date de 1985. Il nous fallait trouver un autre héros charismatique pour notre nouveau jeu. Mon frère et moi, ainsi que tous les membres de l'équipe d'Interactive Studios, sommes arrivés à la conclusion suivante : pourquoi ne pas nous lancer dans un budy game ? Nous n'avons pas voulu utiliser des super-héros, comme un éléphant ou un lion, deux bébêtes à la personnalité prédéfinie ;

Au fait, c'est quoi l'histoire ???

Un jour comme un autre, à New Yak City. Klawd, matou des ghettos, découvre, en fouillant dans les poubelles, une liasse de billets verts. Malheureusement, ces rectangles de papier sont faux et il se retrouve très rapidement au poste de police de la ville. Firo, flic intègre devant l'éternel et singe savant, décide de retrouver les malfaiteurs. Armé de son flingue, il part... et se dit que seul, il risquerait d'en prendre plein la tronche pour pas un rond. Klawd est finalement inclus d'office dans l'aventure. Que la fête commence !

Un jeu où il vaut mieux donner sa langue au chat qu'au singe !





Firo & Klawd

nous avons donc opté pour un matou malin et un orang-outan inspiré du film «Ça va cogner» ! Un film avec Clint Eastwood accompagné d'un... orang-outan désopilant.

PSM : Pourquoi ne pas avoir fait un doom-like comme de nombreux développeurs ?
Nous en avons trop vus, des doom-like. De très bons comme de très mauvais, hélas. Nous avons voulu offrir aux joueurs un autre style de gameplay, plus proche des beat-them-up traditionnels avec cependant des graphismes en 3D isométrique. Un procédé qui permet aux joueurs de voir enfin qui ils incarnent !

PSM : Avez-vous pensé à faire un écran séparé pour le mode "deux joueurs" ?
Un budy game avec un écran splitté n'aurait pas eu de raison d'être. Dans «Firo & Klawd», les joueurs sont de vrais partenaires. Ils se complètent en toute occasion. D'autre part, nous ne voulions pas réduire la qualité graphique du jeu en divisant l'écran.

PSM : Quelle est la prochaine étape d'Interactive Studios ?
Notre objectif est de devenir un développeur de la trempe de Bullfrog. De fait, nous sommes en contact avec un studio hollywoodien pour un, voire plusieurs futurs titres sur PlayStation ou toutes autres consoles de jeu.

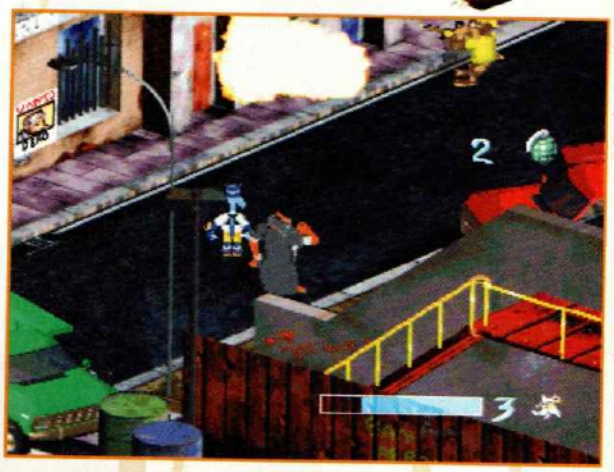
PSM : Peut-on affirmer que Firo est le treizième singe de l'Armée des Douze Singes ? Et si tel est le cas, où est Bruce ?
C'est une éventualité à laquelle nous n'avions pas songé. Dans tous les cas, Bruce est en train de dépenser de fabuleuses sommes d'argent... dans le dos de Firo.

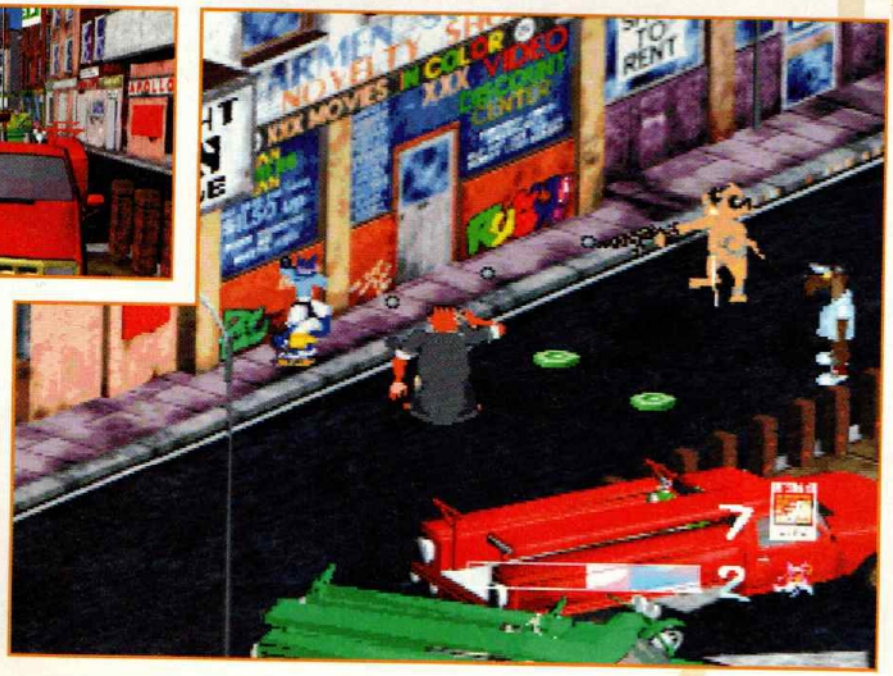
PSM : Klawd ressemble étrangement à ma grand-mère ! Est-ce fait exprès ?
Pas tout à fait, mais si l'un et l'autre ont le même look, c'est très flatteur... pour elle.

PSM : Quel conseil donneriez-vous à une fille qui ressemble à un gorille ?
Un peu de chirurgie esthétique n'a jamais fait de mal à personne. De plus, si elle ressemble à Firo, il sera plus facile pour elle d'entrer dans la peau du personnage, non ?

Propos recueillis par Benjamin Janssens, avec l'aimable collaboration de la charmante Karine Goethals de BMG Interactive France.

Editeur : BMG Interactive
Disponibilité : Novembre 1996





Les chevaliers de Baphomet

Par Nicolas Moulin

Depuis quelques longs mois, Revolution Sofware s'était fait bien discret. Mais aujourd'hui le contact radio est enfin rétabli puisque cette talentueuse société présente au monde son nouveau jeu d'aventure : Les Chevaliers de Baphomet.

Véritable dessin animé interactif, ce soft vous met dans la peau d'un jeune Américain, George Stobbard, qui réside pour quelque temps dans le Paris du début du siècle. Malheureusement pour lui, et pour vous, ce dernier a beaucoup de mal à se faire accepter par la population locale qui semble prendre un malin plaisir à l'ignorer complètement. Que voulez-vous, tout le monde ne peut pas s'appeler Stalone. Alors que George est tranquillement assis à une terrasse de café pour boire un liquide du même nom, un clown étrange entre dans le bâtiment tout en dansant. Puis, quelques secondes plus tard, l'artiste ressort en courant à toute vitesse, juste avant qu'une terrible explosion ne ravage l'établissement. Comme dans votre malheur vous êtes plutôt chanceux, vous avez la joie de constater qu'un parasol vous a protégé de toute blessure. La police ne tarde pas à arriver sur les lieux, et bien sûr ces respectables gardiens de la paix vous regardent d'un œil suspect. Et c'est parti pour une aventure qui va vous emmener tout droit dans l'univers mystérieux des Templiers et de leur trésor ! Vous dirigerez George grâce à un curseur, et à l'instar de Discworld, certains écrans scrollent sur plusieurs niveaux, donnant ainsi une sensation de profondeur. Les textes et les voix seront intégralement en français, ce qui fait de Baphomet un des jeux d'aventure les plus attendus du moment...

Editeur : Revolution Software
Disponiblité : Novembre 1996

Les textes et les voix seront intégralement en français

Die Hard Trilogy

Par Benjamen Janssens

Mc Lane a la frite !

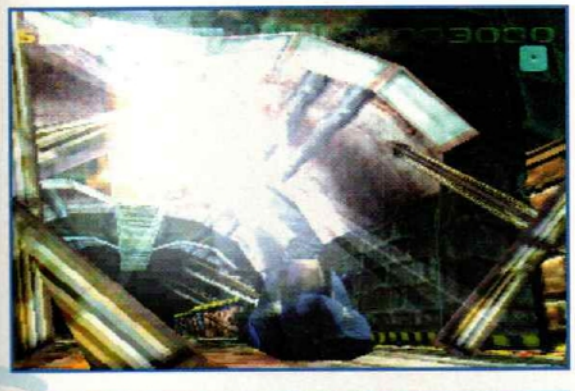
Que les fans de Bruce "McLane" Willis ne désespèrent pas : Die Hard Trilogy arrive enfin sur leur console.

Distribué par Electronic Arts sur le territoire français, ce jeu très attendu va effectivement faire des heureux. Comme prévu, ce titre développé par Probe en Angleterre comprend trois jeux en un. Trois moteurs 3D aussi différents qu'attractifs ! La version du jeu, à laquelle nous avons pu jouer dernièrement, propose de superbes séquences FMV entièrement réalisées en images de synthèse. Les voix off des acteurs agrémentent l'action (des insultes parfois). Un avion qui explose, une limousine qui se gare devant le Nakatomi building, New York qui part en fumée... Tous les éléments rappelant les films sont présents. Y compris, bien évidemment, McLane himself. Le héros tire partout avec des armes toujours plus puissantes, il roule sur lui-même, saute, lance des grenades, conduit des taxis à une folle allure en plein New York, écrase les passants et se sert des essuie-glaces pour se débarrasser du sang... on en passe et des meilleures. Fox Interactive, nouveau venu sur le marché, fait une entrée plus que remarquée. Nous en reparlerons lors du test, bien entendu.

Éditeur : Fox Interactive
Disponibilité : Novembre 1996

Tunnel B1

Par Benjamen Janssens



Noirs sont les tunnels !

Ça ressemble et ça a l'odeur de WipEout et cependant, cela s'appelle Tunnel B1.

Ce jeu de bolides imaginé par une boîte allemande illuminée - elle s'appelle Neon - transpose le joueur dans un monde souterrain particulièrement angoissant. Ne vous attendez pas à rencontrer une fée sur votre chemin ! Au volant d'un aéroglisseur ultra-rapide, votre mission est de sortir indemne du labyrinthe. La vue subjective donne littéralement envie de vomir... et c'est jouissif ! Les murs défilent à une vitesse folle (pire que le titre de Psygnosis), si bien qu'il faut un moment d'adaptation avant de maîtriser pleinement le véhicule. Très souvent, vous devrez choisir entre plusieurs directions menant à des portes dont les loquets (serrures magnétiques) ne se défont qu'après avoir éliminé quelques vilains. Rassurez-vous, un plan aide à vous repérer la plupart du temps. Quant aux ennemis, ils sont tous en acier inoxydable et il faut batailler ferme, à savoir utiliser les armes adéquates (des effets visuels spectaculaires au rendez-vous) pour en venir à bout. Les graphismes, plus fins que la moyenne, vous immergent dans un univers futuriste apocalyptique. De fait, les explosions sont de toute beauté. Voilà qui réserve un beau duel entre ce TGV des doom-like et WipEout deuxième du nom !

Éditeur : Ocean
Disponibilité : Novembre 1996

MicroMachines 3V

Micros mais costauds !

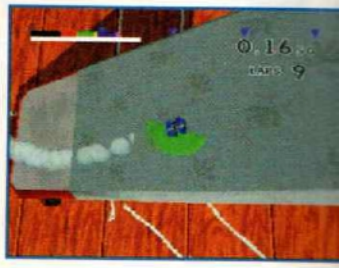
Par Olivier Prézeau

On ne présente plus les MicroMachines, ces mini-voiturettes version américaine de nos Majorettes. Ces jouets ont servi de porte-drapeau à la firme Codemasters, qui a vendu à ce jour plus de 750 000 unités de jeux estampillés MicroMachines sur toutes les consoles depuis 1991.

Ce qui a fait le succès de la série, c'est l'extrême simplicité du concept et son aspect convivial. Toutes les courses étaient en vue de dessus avec des voitures ou autres engins minuscules qui fonçaient dans des décors gargantuesques. On pouvait y jouer jusqu'à quatre simultanément, et la jouabilité tenait un rôle prépondérant. La version PlayStation est en cours de finition puisqu'elle est annoncée pour le début de l'automne. Cette fois-ci, le jeu se déroulera dans des décors en 3D. On retrouvera donc les tanks, hélicos et autres dragsters. Pas moins de 50 circuits sont prévus dans 8 environnements différents dont un laboratoire de chimie, une table de petit déjeuner et des décors en extérieur avec de l'herbe modélisée en 3D ! Ajoutez à cela des séquences réalisées en Motion Capture pour l'option "auto-école" qui vous apprend à bien piloter l'un des 30 bolides du jeu, et vous aurez un bel aperçu des possibilités que renferme ce soft. Un titre très attendu à PlayStation Magazine.

Editeur : Codemasters

Une table de petit déjeuner et des décors en extérieur avec de l'herbe modélisée en 3D !



FIFA SOCCER '97

Des joueurs en 3D grâce à Ginola

Par Benjamen Janssens

David Ginola, l'un des vingt plus beaux mecs au monde (source : "Elle International"), joue au foot, c'est un fait, mais pas toujours sur un terrain. L'homme de New Castle, le deuxième Français avec Cantona à faire rougir les petites Anglaises lorsqu'il s'exhibe en culottes courtes, s'est prêté à une séance de Motion Capture (technique permettant de copier les mouvements d'un être vivant dans un ordinateur pour ensuite les adapter aux personnages d'un jeu conçu en 3D) chez Electronic Arts, près de Londres, au début de l'été dernier. Bien qu'en vacances, l'athlète avait effectivement accepté de jouer les modèles pour le jeu à venir, FIFA 97 (sortie sur PlayStation prévue pour la fin de l'année). Voici ses impressions à chaud.

PlayStation Magazine : Pourquoi avez-vous accepté ce job ?

David Ginola : Lorsque mon agent m'a demandé si servir de modèle pour un jeu de foot m'intéressait, j'ai immédiatement accepté car c'est une expérience à laquelle je souhaitais participer. Je ne me suis même pas demandé s'il y avait des contraintes particulières dans l'exercice... Mais c'est aussi parce que je désire apporter un plus au jeu, dans la mesure où les mouvements sont calqués sur ceux d'un vrai joueur professionnel. Je pense notamment à mon fils et aux autres amateurs de jeux vidéo : je ne veux pas qu'ils soient déçus par le produit fini. J'espère seulement avoir été à la hauteur...

PSM : Vous aviez entendu parler de FIFA Soccer auparavant ?

DG : Il me semble que c'est l'une des meilleures simulations de foot en matière de jeux vidéo. Personnellement, je ne joue pas beaucoup, sauf parfois avec mon fils qui maîtrise souvent mieux que moi.

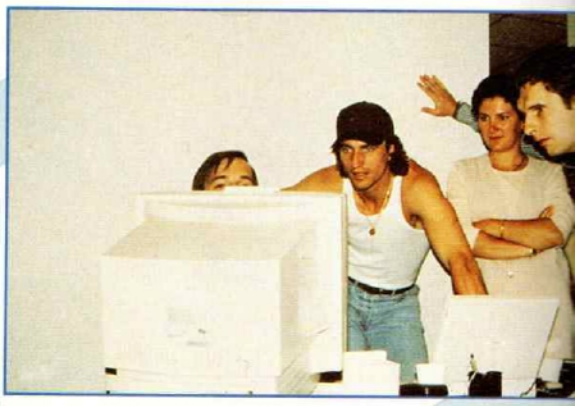
PSM : Qu'y-a-t-il de plus difficile à faire lors d'une séance de Motion Capture ?

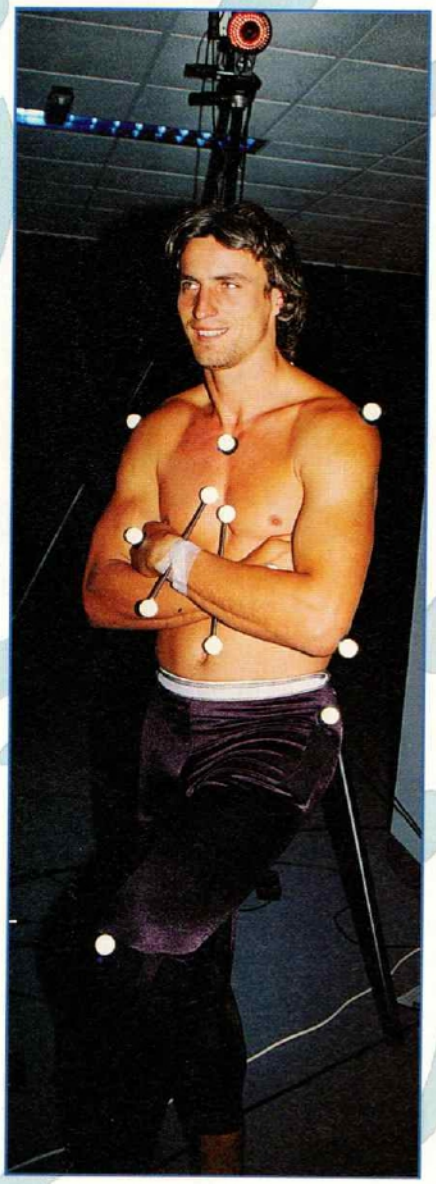
DG : Il faut être parfait, tout le temps, et extrêmement précis dans chaque mouvement. Des mouvements qu'il faut refaire plusieurs fois d'affilée... C'est très fatigant.

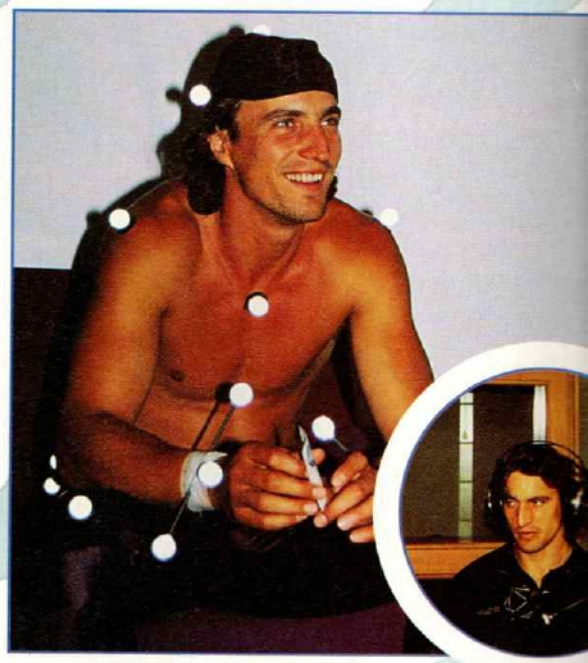
PSM : Un dernier mot sur les supporters anglais. On dit qu'ils sont plus enthousiastes qu'en France, qu'en pensez-vous ?

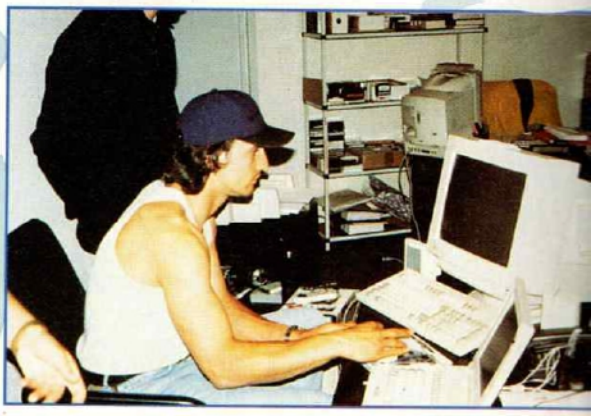
DG : Dans ce pays, certains supporters sont capables de faire des centaines de kilomètres pour voir leur équipe jouer ! En Angleterre, les stades sont toujours pleins, et l'engouement pour le foot est incroyable. Le public français est légèrement différent...

(N.B. : La voix de Ginola et celle de Thierry Gilardi, commentateur sportif sur Canal Plus, serviront également dans la version française pour les commentaires.)









La Cité des enfants perdus

Des mioches pas perdus pour tout le monde

Par Benjamen Janssens

Quel rapport entre une gamine appelée Miette, "Delicatessen", et le prochain film pour lequel Sigourney Weaver touchera 10 millions de dollars(1) ? Réponse : "La Cité des enfants perdus". Sorti en France au moment de Cannes 95, ce long métrage réalisé par la paire Caro-Jeunet fait actuellement l'objet d'une adaptation sous forme de jeu d'aventure. Il est vrai que cela fait un bout de temps que l'on vous en parle, mais cette fois le projet arrive à son terme. Les photos inédites que vous découvrez ci-contre le prouvent. L'occasion pour nous de faire un petit point sur ce que les professionnels pressentent déjà comme un futur hit sur PlayStation. Le jeu reprend l'histoire colorée – une fable devrait-on dire – imaginée par les deux frenchies. Dans une cité portuaire où nul n'est à l'abri de la secte des Cyclopes, une jeune fille tente de résoudre une énigme : pourquoi des enfants en bas-âge se font-ils régulièrement enlever ?

Mystère et boule de gomme

Le joueur incarne la jolie Miette, une héroïne qui a du pain sur la planche aux côtés de One, un balèze dont le petit frère a lui aussi disparu. Dans l'adaptation, il est question de puzzles à reconstituer, d'objets à trouver, de rêves à dérober et de puces à gratter. Ceux qui ont vu le film n'ont probablement pas oublié les puces aussi savantes que mortelles (y a-t-il un lien de cause à effet ?) de Marcello Le Dompteur ?! Bref, une aventure palpitante réservée aux non-violents car Miette, ne se transformant que rarement en Wonder Woman, ne combat presque jamais. Ou alors avec sa tête puisque la réflexion est très largement privilégiée.

Vrai film interactif

Côté graphismes, la 3D prédomine dans les moindres détails. Les textures, plus belles les

unes que les autres, recouvrent chaque parcelle des nombreux plans fixes. Des décors qu'il est possible d'admirer sous différents angles de vue (trois au total dont le choix se fait manuellement par le joueur). Marc Caro a d'ailleurs supervisé l'ensemble du développement, pour le meilleur et non pour le pire. Les personnages, une trentaine en tout, sont également en 3D. Le procédé de la Motion Capture a été employé pour toutes les séquences de Full Motion Video ainsi que pour les mouvements de chacun des protagonistes. Des acteurs dont les textures rappellent les costumes designés par Jean-Paul Gautier pour le film. L'observateur appréciera forcément le travail effectué sur les ombres de la jupe de Miette, par exemple. Seul regret, la musique d'Angelo Badalamenti a été remplacée. Le compositeur de l'envoûtante bande-son de la série "Twin Peaks" ne figure pas au générique. Cela ne signifie pas pour autant que celle du jeu ne colle pas à l'action. Nous en saurons plus très prochainement. Vous aussi, a fortiori...

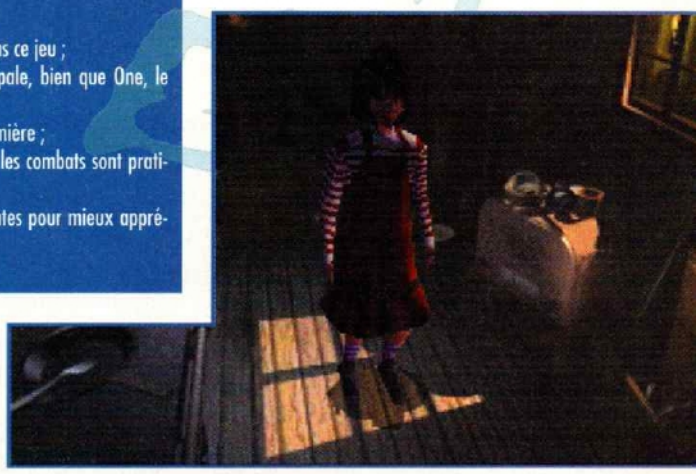
(1) Jean-Pierre Jeunet tourne en ce moment même les premières images du film "Alien 4" avec pour actrice principale la divine Sigourney Weaver dans la peau de Ripley l'immortelle.

Editeur : Psygnosis
Disponibilité : Printemps 1997

Ce que nous savons en plus:

- La Motion Capture a été employée à outrance dans ce jeu ;
- Miette, gamine de 11 ans, est l'interprète principale, bien que One, le costaud, vienne l'aider de temps à autre ;
- Un énorme travail sur les effets d'ombre et de lumière ;
- Contrairement à d'autres titres du même acabit, les combats sont pratiquement inexistants ;
- Il est possible de choisir parmi trois vues différentes pour mieux apprécier l'action.

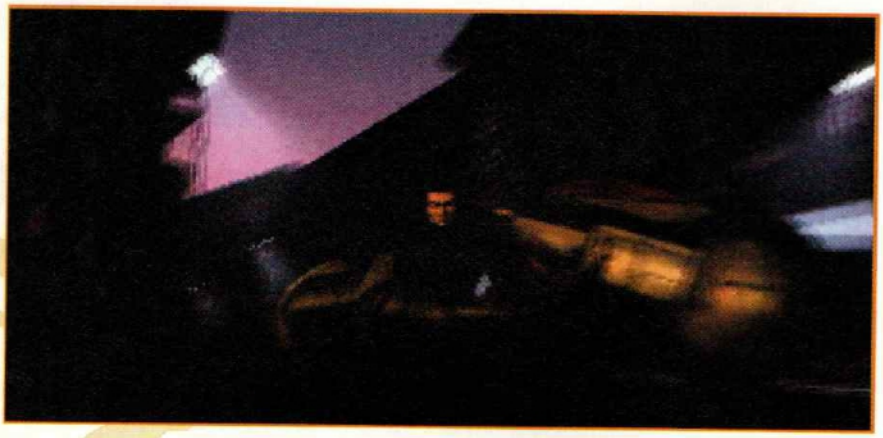
"La vraie lumière est invisible pour les yeux. Je vois venir la terreur et la fin du monde, je vois des milliers d'entre vous se crever les yeux pour ne pas se voir mourir." La Secte des Cyclopes.



Project X 2

Shoot-them-up contre les Aliens!

Par Benjamen Janssens



Cela faisait une éternité (c'est ce qui nous a semblé, du moins !) que l'on attendait un titre de cet acabit ! Sur PlayStation, les shoot-them-up à avoir défrayé la chronique étant plutôt rares, on commençait à se demander si les programmeurs n'avaient pas volontairement omis ce genre de leurs larges tablettes. C'était sans compter sur le talent de Team 17, développeur british connu pour avoir converti des millions de joueur à une nouvelle religion appelée Worm. Loin des batailles sanglantes entre deux bonzaïs ou sur un coin de table, Project X 2, la suite de Project X (ancien hit du début des années 80 sur PC), transporte celui qui l'accepte dans un univers au bord du cataclysme. À l'heure où les aliens font à nouveau recette (près de 250 millions de dollars pour Independence Day aux States), il ne faudra pas s'étonner de les retrouver dans ce jeu, tous plus hideux les uns que les autres, dans le camp adverse. Pour ne pas déroger à la règle, l'homme, aidé de sa machine volante – plus communément appelée vaisseau spatial – va à leur rencontre le plus courageusement qui soit.

Les chiffres de " Project X 2 "

32 000 : c'est le nombre de couleurs affichables simultanément.
1 200 : c'est le nombre de sprites mobiles simultanément à l'écran (2 500 si l'on inclut les différentiels).
25 : c'est le nombre d'images par seconde de l'intro (3 minutes de pur plaisir en images de synthèse).
11 : c'est le nombre de niveaux prévus.
5 : c'est le nombre d'armes mises à disposition pour chaque joueur (très spectaculaire !).
3 : c'est le nombre de différentiels en moyenne par niveau.
2 : c'est le nombre de joueurs qui peuvent s'essayer au jeu simultanément.
1 : c'est le nombre de blocs nécessaires pour sauvegarder une partie en cours sur une Memory Card (attention, il n'est pas possible de sauvegarder durant les quatre derniers niveaux !)

Contrairement Raiden Project et Ultimate Parodius, Project X 2 est a priori un bon shoot-them-up

Enemy is mine

Contrairement à Raiden Project et Ultimate Parodius, Project X 2 est a priori un bon shoot-them-up. Sans pour autant innover graphiquement ou dans le concept, il réserve une agréable surprise aux amateurs du genre. L'un des deux programmeurs s'en explique : "Nous ne voulions pas tomber dans le piège : développer un jeu en 3D très beau mais injouable et sans intérêt". De fait, ce shoot-them-up soumet au regard du passionné des décors en 2D avec différents niveaux de profondeur (trois différentiels sont prévus) suivant un scrolling tantôt vertical, tantôt horizontal. Rien de neuf, docteur... Ou presque, car l'accent a été mis sur le nombre d'ennemis à l'écran, leur intelligence artificielle, leur variété, leur design, la bande-son, le nombre de couleurs affichables simultanément (voir notre encadré) et l'aspect arcade de l'ensemble. "Jusqu'à présent, nous avons créé des ennemis différents pour chaque niveau. La plupart sont en 2D, alors que d'autres combinent astucieusement les polygones en 3D texturée et les sprites". Bref, ça tire des lasers dans tous les sens, plus encore lorsqu'un partenaire se joint aux combats (mode "deux joueurs"). Nous n'avons pu voir - et jouer - que les six premiers niveaux, mais déjà le jeu nous a fait forte impression. Espérons qu'il ne nous réservera pas de mauvaise surprise lors de sa sortie prochaine.

Editeur : Océan
Disponibilité : Octobre 1996

Trois mois de programmation pour trois minutes d'intro.

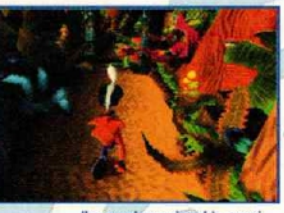
Océan : le raz de marée pour les mois à venir.

Allegiance est un doomlike sanglant, probablement interdit aux moins de 18 ans, dont le héros est en fait une héroïne, Kay Brogan (la petite amie du programmeur de l'intro de Project X 2 a d'ailleurs servi de modèle et d'actrice pour les séquences en Full Motion Video). Un jeu d'espionnage mené tambour battant sur 14 niveaux dont les premières images font envie.
HMS, les Ailes du Futur et Dawn of Darkness sont deux jeux initialement prévus sur PC. Leur sortie sur consoles 32 bits se fera courant 97. Le premier est un grand jeu d'aventure aérien d'une beauté incroyable. Le second est un doomlike sur le thème des morts-vivants qui peut afficher 60 sprites simultanément.

CRASH BANDICOOT

Editeur : Sony C.E.

On n'y tient plus, on vous montre de nouvelles images de Crash Bandicoot, le jeu de la fin de l'année sur PlayStation ! Si vous pensiez avoir tout vu des jeux de plates-formes, il va sérieusement falloir songer à changer d'avis, les gars.



Une aventure qui sent le roussi...

Des Boss on ne peut plus imposants...

«Bon, ben euh, là, j'fais quoi?!»...

«Est-ce que j'ai une gueule de sorcier ?»...

Il faut les entendre les «groin, groin» de son fidèle compagnon le phacochère ...

Les feuilles mortes se ramassent à la pelle...

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Editeur : GT Interactive

MK Trilogy : 32 personnages!

Petite devinette : lorsque l'on mélange trois Mortal Kombat dans un seul CD, cela nous donne ?... Non, pas de la bouillie, mais bel et bien une trilogie sanglante ! Bravo pour les deux du fond qui ont trouvé. Eh oui, voici l'ultime titre sur ce jeu de combat mythique sur PlayStation. 32 personnages en tout, incluant les Boss de chacun des volets ainsi que les combattants cachés. Ceux qui ne connaissent pas encore devraient apprécier les coups spectaculaires ainsi que les nombreuses «fatalités» de premier choix... Un titre très attendu !

Rushes

L'adaptation de Samurai Shodown RPG est arrêtée pour l'instant sur PlayStation et toute autre plates-formes 32 bits, pour cause de problèmes de programmation.

WHIZZ

Editeur : Konami

Whizzez entre les lignes

Un jeu bien mignon qui devrait normalement plaire aux plus jeunes, même si la difficulté sera tout de même au rendez-vous. Whizz est en fait une espèce de jeu de plates-formes/réflexion en 3D isométrique (vue de 3/4 côté) qui vous met dans la peau d'un magicien malicieux. Sa particularité, c'est qu'il peut tourner à toute vitesse sur lui-même et ainsi éliminer ses ennemis. À chaque stage, un temps lui est imparti pour trouver la sortie. Un jeu qui ne paye pas de mine, mais qui pourrait bien créer une petite surprise.

STAR GLADIATOR

Editeur : Capcom/Virgin I.E

Capcom se met à la 3D

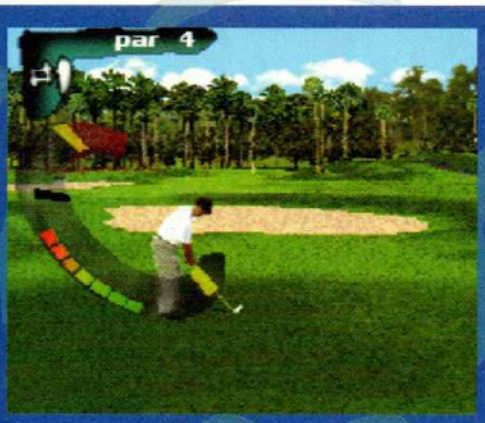
Devenu spécialiste des jeux de combat dits en 2D, Capcom, une fois, n'est pas coutume, s'est essayé à la 3D. Converti directement du jeu d'Arcade du même nom, Star Gladiator incarne tout ce qu'un joueur averti attend d'un jeu rapide et réussi techniquement. Il vous permet d'entrer dans la peau de l'un des 10 combattants appelés à devenir aussi célèbres que ceux de Street Fighter Alpha 2. Effets de transparence, de lumière et de rotation sont au programme de ce titre prometteur. Reste à savoir si ce produit, dont la sortie est prévue au mois de novembre comme SFAlpha 2, sera à la hauteur des espoirs de l'éditeur japonais. On peut sérieusement le penser...

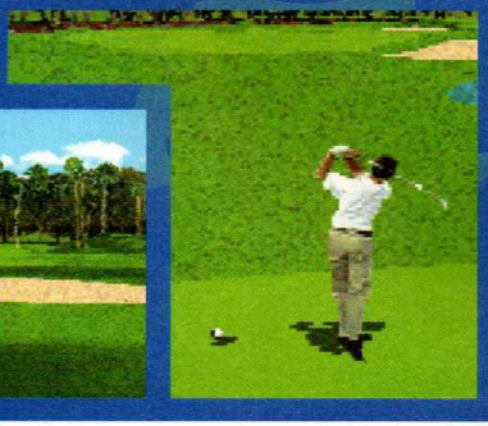
GA TOUR'97

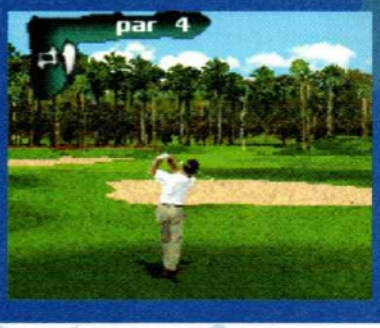
Editeur : EA Sports

À qui le tour ?

Depuis que Electronic Arts poursuit sa série ô combien célèbre des PGA et autres NHL et FIFA, nous avonc presque toujours eu de superbes suites pour chacun d'entre eux. C'est encore le cas avec ce superbe titre qui permettra aux pros comme aux néophytes de s'initier ou de se perfectionner dans ce noble sport qu'est le golf. Animation superbe du golfeur, terrains en 3D réalistes, techniquement très complet, bref, tout ce qu'un amateur éclairé attend de ce genre de jeu.





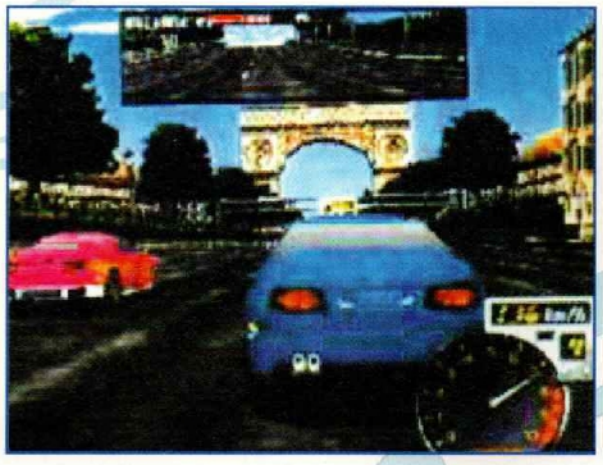


MOTOR TOON 2

Editeur : Sony C.E.

Complètement toon !

Motor Toon 2 n'est pas un jeu de course automobile comme les autres. Les 8 véhicules proposés semblent réellement vivants : ils ont des yeux et une bouche, et se dandinent telle de la guimauve au gré des circonvolutions de la piste ! Avec 5 circuits inédits aux graphismes d'une rare beauté, vous affronterez aussi bien le redoutable Bolbox que les frères Penguin ou Princesse Jean, dans un championnat entier ou dans une course simple. Le grand changement par rapport au premier volet, jamais sorti en Europe, c'est l'apparition d'une loterie durant la course ainsi que la possibilité de sauvegarder des «replay» sur Memory Card ! Un titre phare prévu pour le mois de novembre.



RIDGE RACER 3

Editeur : Namco

Namco remet ça !

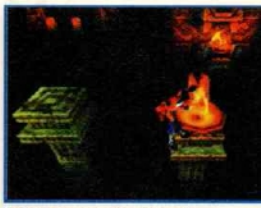
Après Ridge Racer, puis Ridge Racer Revolution, voici les premières images disponibles actuellement sur la 3e version de ce désormais très célèbre simulateur de course auto. Appelé pour l'instant Ridge Racer 3, ce titre devrait vous conduire un peu partout dans le monde, et même dans les rues de la capitale française ! Admettez que rouler à 200 km/h dans le Paris «chicos», ça en jette un maximum !

Poursuite en aveugle façon Indiana Jones...

Y'a comme qui dirait de l'électricité dans l'air...

Quelques petits casse-tête histoire d'en avoir pour son argent...

«Au secouuuuuuuuuurs!»...



Certains passages demanderont extrêmement de dextérité...

«Je sssuiss là moi aussssi !»...

L'arme principale de Crash : le tourbillon sur soi-même à vitesse variable.

Des caisses pleine de surprise, des pommes pour se revigorer. Voilà Crash.

Adventures of Lomax

Editeur : Psygnosis

Lomax...imum !

N'en déplaise à certaines personnes dont nous tairons le nom ici par pur respect intellectuel, il semble bien que les Lemmings soient de retour. Ou alors, les charmantes bestioles que l'on retrouve dans Lomax ont un lien de parenté plus qu'étroit avec eux... Bref, ce jeu de plates-formes/action, qui vient du même éditeur que Adidas Power Soccer et WipEout, semble promis à un bel avenir. Capacités PlayStation oblige, on nous promet des effets visuels inédits ainsi qu'une interaction nouvelle de ces êtres absurdes, avec des décors en 3D. Un jeu attendu par l'univers entier et qui va être super-bien, c'est sûr...

Jumping Flash 2

Editeur : Sony C.E.
Disponibilité : Novembre

À PlayStation Magazine, nou sommes ce que l'on appelle des lapinc philes. Rien de grave, ce n'est d'ailleur pas contagieux... enfin, presque pas. Cela pour dir que l'on apprend que Jumping Flash 2 ne devrait pa tarder à arriver. On ne peut donc s'empêcher de vou en reparler. C'est maladif ! Mais à force d'avoir man gé des carottes après le premier Jumping Flash, on n peut plus s'arrêter. On retrouvera donc, dès no vembre prochain, un jeu de plates-formes 3D, com plètement loufoque, et c'est une première, tenant su 2 CD : JP 2 (à ne pas confondre avec GP 2). Il s'agi de quelque 6 mondes divisés en 18 niveaux. L'univer est encore une fois complètement loufoque et donn étrangement l'envi de manger des ca rottes. Remarquez pendant ce temps-là on ne pense pas Ophélie Winter. C'es un bon palliatif pou survivre...

Final Doom

Editeur : GT International Software

Comment vous dire...

un nouveau Doom arrive sur PlayStation, mais il ne s'agit pas d'une copie de chez un autre éditeur, c'est toujours le même Doom... Cette fois, terminé les fusil à pompe et les tronçonneuses ! Dans cette version remix, vous devrez récolter des baies sauvages pour les amener ensuite à des petits animaux que vous élevez dans la montagne. Mais non, pas de panique, c'est une blague, amis poètes et amateurs de tripes à l'air. Final Doom est toujours aussi saignant puisque l'on y retrouve des dizaines de nouveaux niveaux. C'est donc toujours aussi fluide et prenant grâce à l'ambiance sonore et au bon rendu des graphismes 3D. Le tout devrait arriver pour les fêtes de fin d'année.

Rushes

• Sony a décidé de lancer une nouvelle campagne publ citaire plus soft pour sa PlayStation. Le CAP (Comité an ti-PlayStation), c'est fini. Wait and see !

Petit lexique
pour joueurs passionnés

PIXELS : Ce sont des petits carrés de couleur qui composent le graphisme d'un jeu.

3D : Un univers en "trois dimensions" comprend trois points de repère : la hauteur, la longueur (ou largeur) et la profondeur.

2D : Un univers en "deux dimensions" ne comprend que deux points de repère : la hauteur et la longueur (ou largeur).

POLYGONE : Par définition, un polygone est en trois dimensions. Les polygones, juxtaposés, composent les éléments en 3D d'un jeu vidéo. Plus il y a de polygones, plus leur nombre de facettes est élevé, et meilleur est le rendu final.

RAM : Il s'agit de la mémoire vive de la PlayStation (2 Mo de Ram). La Ram rend "vivantes" les données comprises sur le CD de jeu qui peut comprendre jusqu'à 650 Mo d'informations (mémoire morte).

MAPPING ou TEXTURAGE : Ce procédé permet d'habiller de façon réaliste les graphismes d'un jeu en 2D ou en 3D, en utilisant diverses textures (brique, pierre, carrelage, etc.).

MOTION CAPTURE : Cette technique permet de recréer les mouvements en 3D d'un être vivant dans un jeu vidéo. Pour ce faire, un modèle (un être humain par exemple) est pourvu de capteurs sur le corps, qui transmettent une image en fil de fer à un ordinateur. Cette image retravaillée et agrémentée de polygones devient un personnage du jeu.

GOURAUD SHADING : Technique qui permet d'éclairer les objets 3D en temps réel, selon la position d'un soleil imaginaire.

SCROLLING : Mouvement vertical, horizontal ou multidirectionnel. Un scrolling s'applique aux jeux en 2D. Il donne la direction que peut prendre le joueur dans le jeu, de haut en bas, de gauche à droite ou dans toutes les directions.

WIREFRAME ou IMAGE FIL DE FER : Il s'agit du squelette composé de simples traits d'un décor (une maison) ou d'un élément vivant d'un jeu (un être vivant, ou une voiture pour une simulation de course).

Sim City 2 000

Editeur : Maxis

Incarnez un maire dans une ville futuriste complètement folle!

Les possesseurs de PlayStation commencaient à ne plus y croire, mais Sim City arrive enfin dans sa version 2000 avec des séquences inédites et ses fameux graphismes en vue isométrique. On retrouve donc la précision qui fait oublier les terribles petits défauts de Sim City premier du nom : les rues sont détaillées d'une manière très réaliste avec les petits piétons, les petites voitures et toutes les infrastructures classiques. A vous de tout gérer dans ce jeu qui vous met dans la peau du maire d'une bourgade puis d'une gigantesque cité. Un must.

Consol plus

Achète relax !

GAMES

LES PRI
LE SERVIC
LES NEW
PAS DE BLEM
ON FAIT LA POLE POSITIO

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAM
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 93 92 92

ON RACHETE CASH CONSOLE !!! & JEUX !!!

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 149 FRS

PLAYSTATIO

SAMPRAS TENNIS	349 F +
CHEESY	349 F +
SIM CITY 2000	349 F +
A IV EVOLUTION	349 F +
DARKSTALKERS	369 F +
FORMULA 1 (F.I.A.)	349 F +
CHRONICLE OF SWORD	349 F +
RESIDENT EVIL	369 F +
LEMMING LAND	349 F +
ONSIDE SOCCER	349 F +
DIE HARD TRILOGY	349 F +
TEKKEN 2 (10/96)	369 F +
CRASH BANDICOOT (10/96)	369 F +

L'événement Playstation c'est : FORMULA
349 F + 0F de port = 349 F
VAS Y A DONF C'EST DU TOP !

MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	149 F + 0F
MEMORY CARD SONY (15 BLOCS)	169 F + 0F
MEMORY CARD (120 BLOCS)	279 F + 0F
ARCADE STICK SONY	399 F + 0F
ARCADE STICK FIRE	299 F + 0F
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
VOLANT PEDALE + BOITE DE VITESSE	499 F + 0F
VOLANT SEUL	349 F + 0F
MULTIPLAYER SONY	199 F + 0F

PLAYSTATION D'OCCASION
PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo : 1190 F + 0F

PLAYSTATI
NEUVE :
+ 1 PAD
+ CD Démo
1489 F +
MATERIE
GARANT
1 AN

POUR CONSULTER NOTRE STOCK 24H/24, CONNAI
LA LISTE COMPLETE DES JEUX, REGARDER LE PLAN D'AC
CONNECTE TOI AU 3615 CONSOLPL

Street Fighter Alpha 2

Editeur : Capcom/Virgin I.E.

Le retour des enfants prodigues

Vous qui avez adoré le premier moment d'anthologie de l'un des jeux de combat les plus prisés de la décennie, réjouissez-vous ! Le deuxième épisode de ce fameux titre arrive très bientôt dans vos meilleures boutiques. Distribué en France par Virgin IE, les Street Fighters de Capcom sont cette fois-ci non seulement plus nombreux, mais possèdent en outre des coups spéciaux différents. Grâce au système original de la jauge dite de «furie», ce n'est pas un coup puissant que vous pourrez administrer à votre adversaire, mais bien une bonne vingtaine si vous vous y prenez bien ! Les parties risquent d'être chaudes très bientôt...

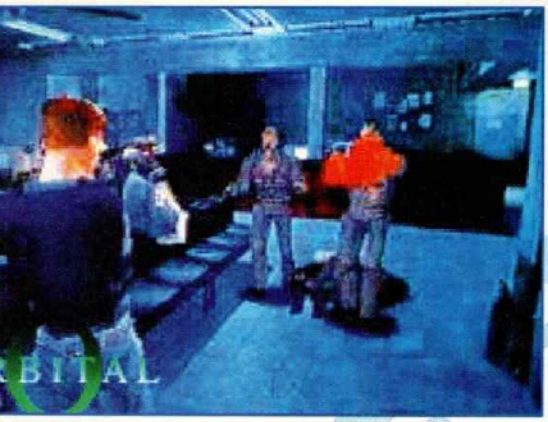
Rushes

• La saison des salons informatiques de loisirs et/ou professionnels va bientôt battre son plein dans notre beau pays. Ainsi, du 15 au 17 novembre prochain, se tiendra au CNIT de la Défense à Paris, le «Forum Odyssée». Au programme, numérique, Internet et Multimédia. De quoi vous rincer l'oeil avant de vous lancer dans l'aventure du Supergames à la fin de l'année.

ERRATUM

"PLANETE HURLANTE"

Dans notre concours "Planète Hurlante", une erreur s'est glissée dans le libellé de la question N°3. Il fallait lire "Citez un film de la filmographie de Peter Wellers". Le tirage au sort prendra en compte d'une part les bulletins ayant choisi deux films parmi les trois (dont la bonne réponse) et d'autre part les bulletins n'ayant inscrit que la bonne réponse.

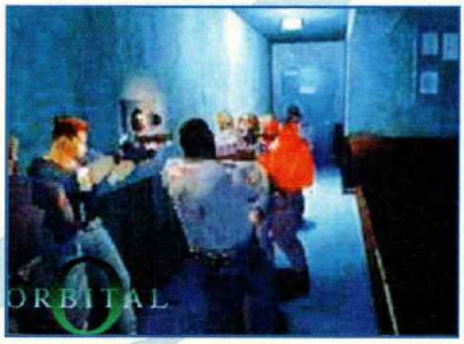


Resident Evil 2

Editeur : Capcom

Plus gore et plus malsain que le 1!

Vous qui n'en êtes qu'au tout début de l'aventure dans Resident Evil premier du nom, réjouissez-vous ! Capcom vient de frapper de nouveau : en ce moment même, la suite de ce thriller sanglant démoniaque est en préparation. Voici en exclusivité nationale (européenne ?) les premières images de Resident Evil 2. Ou plutôt Bio Hazard 2, puisque le soft sortira en premier lieu au Japon. Mais bon, sait-on jamais. Attendons et voyons...



Twisted Metal 2

Editeur : Sony C.E.

Un casse-partout !

Non content d'avoir broyé des tonnes de ferraille dans le premier volet de ce jeu de voitures complètement destroy, voilà que nos amis les Américains remettent ça. Dans Twisted Metal 2, vous aurez droit à de nouveaux véhicules, de nouveaux décors, une ambiance encore plus chaude et des dizaines de cartons en perspective. Un jeu attendu au début de l'année 1997. D'ici là...

Street Racer Deluxe

Editeur : Ubi Soft

Street Racer, bien connu sur 16 bits, est annoncé sur PlayStation et reprend le principe des courses de voitures en 3D. La nouvelle version reprend tous les personnages originaux et se présente donc comme un jeu rigolo avec toutes sortes de surprises agréables ou désagréables; puisque les mauvais coups sont toujours de mise avec bombes, mines et autres bonus à piquer à son concurrent. Au chapitre des nouveautés, on trouve un personnage caché, des circuits supplémentaires, un mode micro machines spectaculaire et surtout la possibilité de jouer jusqu'à huit simultanément.

Rushes

Resident Evil vient d'atteindre le million d'unités vendues dans le monde entier, alors que Virgin le lance tout juste en Europe ! Bravo !

Les jeux PlayStation dans vos magasins :

Octobre 96

Aeon Flux	Cryo
A-Train	Artdink
Andretti Racing '97	EA
Avenger	Virgin I.E.
Barbwire	Cryo
Chronicles of the Sword	Psygnosis
Dragon Heart	Acclaim
Final Doom	GT Interactive
Hexen	GT Interactive
Les Chevaliers de Baphomet	SCEE
MK Triloygy	GT Interactive
MTV Slam Scape	Viacom New Media
Penny Racer	Takara
Spot goes to hollywood	Virgin I.E.
Tekken 2	Namco
The Divide : Enemies within	Viacom New Media
Titan Wars	Crystal Dynamics
WipEout 2097	Psygnosis

Novembre 96

Adv. of Lomax	Psygnosis
Batman Forever coin-op	Acclaim
Bubble Bobble 2	Virgin I.E.
Carnage Heart	Artdink
Crash Bandicoot	Interactive Studio
Deadly Skies	JVC
Epidemic (Kileak 2)	N.C.
Excalibur	Telstar
Firo & Klawd	BMG Interactive
Iron & Blood	Acclaim
ISS Deluxe	Ubi Soft
Jumping Flash 2	SCEJ
MK 1 & 2 Combo	Acclaim
Motor Toon 2	SCEJ
Myst	Psygnosis
Namco Museum Vol. 2	Namco
NBA Hang Time	Williams
NBA Jam Extreme	Acclaim
Raw Pursuit	JVC
Steel Harbinger	Mindscape
Supersonic Racers	Mindscape
Super Motocross	Acclaim
V.I.P. Soccer	Virgin I.E.
WWF in your house	Acclaim
X-Men	Acclaim
Zoop 2	Viacom New Media

Décembre 96

Aaron vs Ruth	Mindscape
Armed	Interplay
Baseball	Crystal Dynamics
Destruction Derby 2	Psygnosis
Duke Nukem	GT Interactive
Legacy of Kain	Crystal Dynamics
Namco Museum Vol. 3	Namco
Necrodome	Mindscape
Pandemonium	Crystal Dynamics
Project Overkill	Ubi Soft
Rock'n'roll Racing II	Interplay
Smash Court Tennis	Namco
Starwinder	Mindscape
VR Baseball	Inerplay
War Gods	GT Interactive
Warhammer	Mindscape

Janvier 97

2 Extreme	SISA
Exhumed	Lobotomy Soft.
MLB Pennant Racer	SISA
Princess Maker 3	N.C.
Samuraï Shodown	N.C.
Soul Edge	Namco
Twisted Metal 2	SISA

Février 97

Discworld 2	Psygnosis
Grand Theft Auto	BMG Interactive
Monster Truck Rally	Psygnosis
Spiral Saga	SCEE

Legacy of Kain

Editeur : Crystal Dynamics/ BMG

Vampire est là...

Legacy of Kain a tout du titre intéressant, beau... et gore ! Pourvu d'une myriade d'images de synthèse, ce jeu d'action/aventure vous met dans la peau de Kain, un noble ressuscité pour se venger, et devenu vampire pour avoir pactisé avec le Diable... Désormais, vous aurez deux buts : trouver de quoi vous sustenter (de préférence du sang), mais aussi retrouver ceux qui vous ont assassiné. Vos transformations en loup-garou ou en chauve-souris ne seront pas de trop pour assouvir vos besoins les plus charnels. Plus de 20 minutes d'animations 3D pour une centaine d'heures de jeu, voilà ce qui vous attend, entre autres, dans ce jeu prévu pour novembre prochain. A noter que les musiques du jeu sont celles de Conan le Barbare, les vraies.

Complétez votre collection

Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Wounded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet!
Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Myst la soluce, Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...

NHL Hockey '97

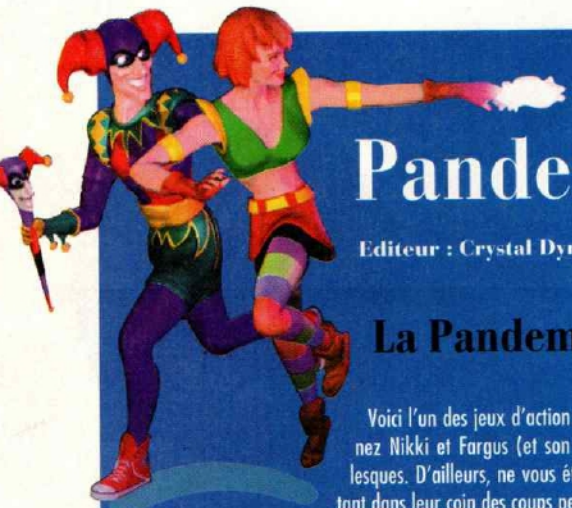
Editeur : EA Sports

Et ça continue encore et encore...

Réalisé entièrement en 3D temps réel, ce nouveau titre de Electronic Arts (et non pas NHL'96, comme nous vous le disions dans notre précédent numéro), semble être une réussite totale. Animations très réalistes des joueurs, vue de caméra sous tous les angles possibles, possibilité de ralentis précis, de disputer une vraie compétition ou encore de jouer à plusieurs simultanément. Admirez donc ces quelques images supplémentaires avant un travelling prochain...

SNK vient d'annoncer que son King of Fighters 96 sera rapidement adapté sur PlayStation. Pour pallier au manque de Ram — aucune cartouche n'est fournie comme sur une autre console — SNK serait en train d'étudier un système de connecteur externe qui se brancherait à l'arrière de la PlayStation et qui permettrait d'utiliser un système de cartouche Ram.

Rushes



Pandemonium !

Editeur : Crystal Dynamics / BMG

La Pandemania, c'est pour bientôt !

Voici l'un des jeux d'action en 3D les plus attendus du moment. Dans "Pande", vous incarnez Nikki et Fargus (et son sceptre parlant Sid) dans des aventures totalement rocambolesques. D'ailleurs, ne vous étonnez pas de les voir constamment le sourire aux lèvres, mijotant dans leur coin des coups pendables. Entièrement réalisé en 3D, ce soft vous offrira la possibilité de jouer à deux simultanément, et surtout de rire un bon coup. Techniquement, c'est pas mal non plus puisqu'on nous promet du morphing à gogo (transformations multiples en animaux !) et énormément de décors différents. Le tout baignant dans une atmosphère complètement délirante.

[redacted] Namco [redacted]

[redacted]

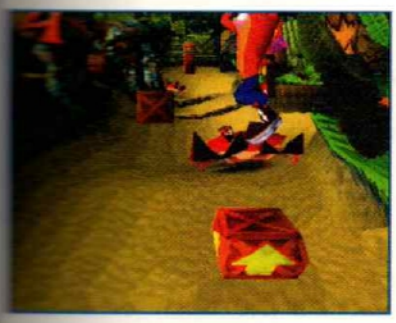
Racing 97

out lors de
s enfin pu
u de course
fitons donc
d'images.
itté", ou à
etti Racing
type Indy-

Rushes

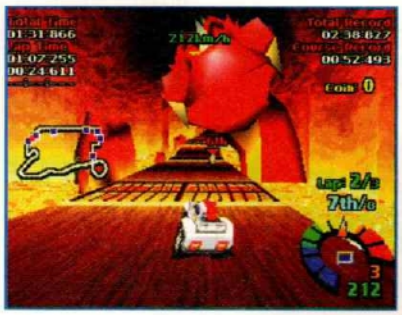
Activision a signé un accord avec la firme Tomy lui permettant de détenir tous les droits d'adaptation (excepté le Japon) pour Toukon Restsuden, la simulation de catch numéro un sur PlayStation au pays du Soleil levant. Vous allez nous dire que le catch n'est pas porteur dans nos contrées ? OK, mais au Japon par exemple, ce jeu s'est déjà vendu à plus de 220 000 unités. Ça fait réfléchir non ?

Les plus attendus à PlayStation Magazine



Crash Bandicoot (Sony I.S.)

WipEout 2097 (Psygnosis)



Motor Toon 2 (Sony C.E.)

Final Fantasy VII (Squa

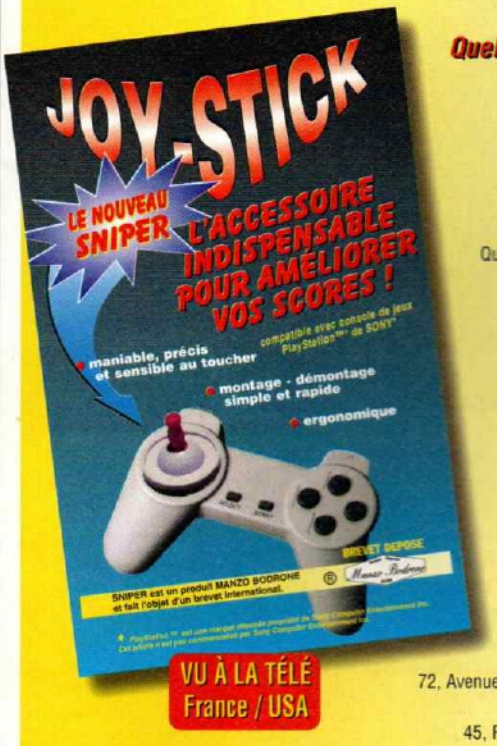
Les indispensables de PlayStation Magazine

Tekken 2 (Namco)

Resident Evil (Capcom)

Fade to Black (Delphine Software)

Formula One (Psygnosis)



Quelques adresses ou le «SNIPPER» est disp

VID
366 Av. Charles Feige - 741
FESTA
RN 194 - KM 6 MEZZEV
VIRTU
Centre Cial Val
Quincy sous Senart - 91806 BRU
BOURGOUGNE TE
2 Place Emile Zola - 2
VIDE
14, Rue Bertrand - 36000 CH
TO
1, Rue Saint Come - 34000 MO
VIRTU
42, Av. Pierre Verdier - 345
LOISIRS OC
22, Rue Terme -
CYBER FUN J
73, Bd. Carnot - 064
WA
31, Rue P.
92300 LEVALL
DOC
72, Avenue du Bac - 94210 LA VARENNE
LIGN
45, Rue des Capucins - 7000 MONS

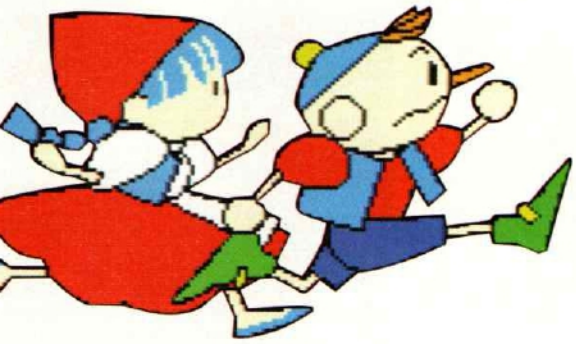
Si vous désirez commercialiser le Snipper, contactez Marc Manzo
Tél. 93 42 86 43 / Fax.93 40 70 46

BON DE COMMAND

à retourner à Manzo Bodrone - 484 Ch. de la Tuilière - 06580 PEG
Ci-joint mon règlement de 49 F. à l'ordre de Manzo Bodrone + 9,90 F de frais d'

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Joystick pour ☐ GAME BOY ☐ SUPER NINTENDO ☐ PLAY STATION DE

Nostalgie, quand tu nous tiens ! Après de longues années passées entre les cafés et les salles d'arcade, nos ancêtres les jeux vidéo arrivent en masse sur PlayStation. Plus besoin d'user ses jeans au comptoir du troquet du coin : cette fois, ça se passe dans votre salon, entre la grand-mère admirative et votre petit frère sceptique. Alors que les compil. fleurissent aux quatre coins du monde, PlayStation Magazine vous invite à une balade dans le temps sur un air de blues...

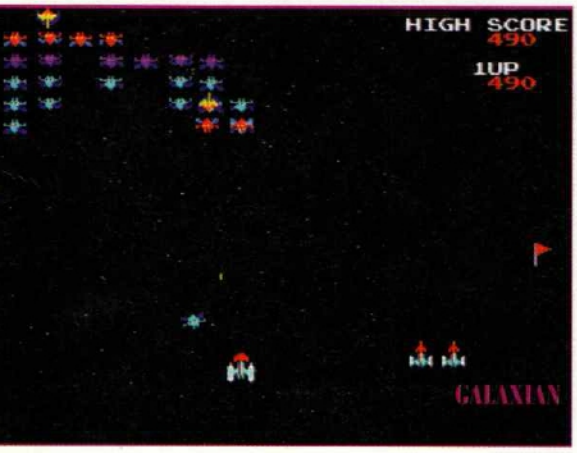


Oldies but

L'année 1979

GALAXIAN

Compilation : Namco Museum Vol.3
Pays : Japon

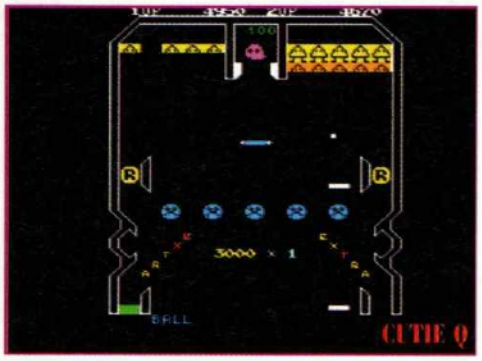


Et voilà, en cette année 1979 les dés sont jetés, puisque Namco décide de suivre Taito qui a cassé la baraque avec Space Invaders. La grande nouveauté est que les extraterrestres sont devenus intelligents et mobiles. Terminé les aliens idiots qui tressautent en faisant "chboing" ! Dans Galaxian, ça bouge, c'est plein de couleurs, et surtout les ennemis évitent les tirs et vous plongent dessus sans crier gare. Dans sa version PlayStation, Galaxian est toujours aussi ardu.

CUTIE Q

Compilation : Namco Museum Vol.2
Pays : Japon

Deuxième jeu d'arcade sorti par Namco en 1979, Cutie Q est aussi une petite révolution puisqu'il marie deux jeux en un : le flipper et le casse-briques. Le casse-briques est déjà en vogue en arcade, mais pour la première fois on peut jouer à une sorte de flipper électronique, chose assez rare. Au final, Cutie Q n'apparaît que comme une pâle adaptation de Breakout avec des originalités qui lassent rapidement. En revanche, y rejouer aujourd'hui est intéressant car les casse-briques sont rares.

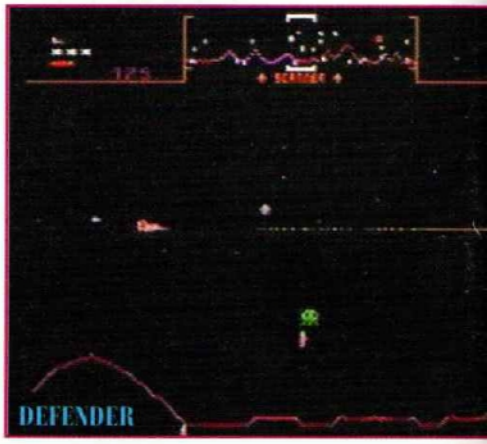


L'année 1980

DEFENDER

Compilation : Arcade's Greatest Hits
Pays : France

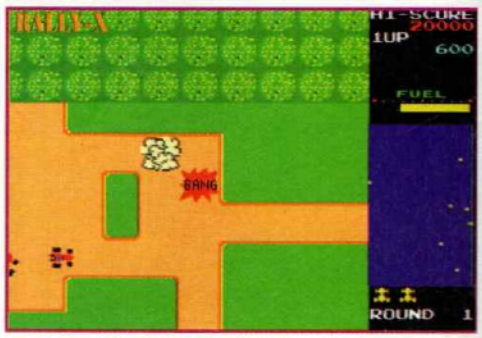
On se rappelle tous un copain qui était fan de Defender et qui jouait dans un café près de chez nous. Le regarder jouer, c'était participer un peu à la grande histoire des jeux vidéo... À un moment précis, il faisait tanguer la borne dangereusement avec sa main gauche en hurlant «Hyper Espaaaaace», et tout le monde le regardait aussi.
Defender est le premier shoot-them-up à scrolling horizontal avec ses trois couleurs, mais son principe fut beaucoup plus original que tout ce qui suivit.

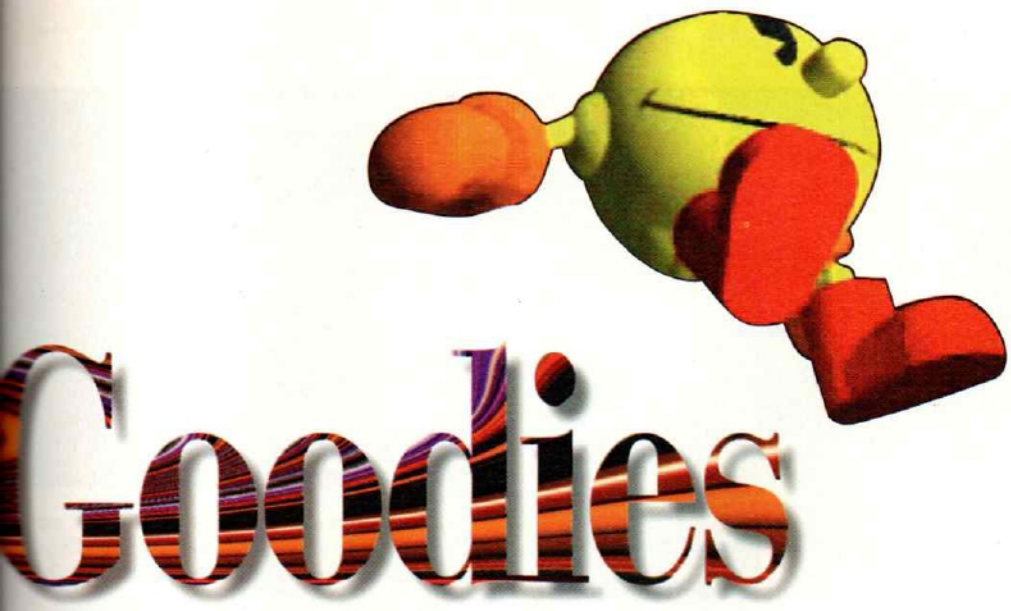


RALLY-X

Compilation : Namco Museum Vol.1
Pays : France

Le plus étonnant, quand on découvrit Rally-X, c'est les roues des petits bolides. Vous vous rendez compte, à une époque ou tout jeu vidéo n'était qu'un ensemble de carrés surbrillants, on pouvait, avec Rally-X, jouer avec de vraies Formule 1 équipées de roues ! Certes, les décors étaient ultra-dépouillés, mais le principe du jeu était accrocheur : il fallait aller chercher des fanions en évitant les voitures ennemies. Il était même possible de lâcher des nuages de fumée bloquants.





PAC-MAN

Compilation : Namco Museum Vol.1
Pays : France

Les grands de l'arcade avaient beau s'appeler Taito, Williams et Atari, Namco balaya tout ce petit monde en mars 1980 grâce à Pac-Man, le jeu d'arcade le plus connu de tous les temps. Comme Tetris plus tard, Pac-Man fait partie des concepts simples mais efficaces. C'est aussi le premier jeu d'arcade à avoir attiré les femmes (incroyable !), puisque les amateurs mâles de l'époque avaient enfin trouvé leur alibi : ils plantaient leur copine devant Pac-Man pour aller jouer à Galaxian !

L'année 1981

GALAGA

Compilation : Namco Museum Vol.1
Pays : France

Namco, voulant réitérer le succès de Galaxian, remplace les vaisseaux aliens par des abeilles, ajoute des couleurs et surtout invente ce principe de capture de vaisseau qui permet d'augmenter la puissance de feu de notre vaisseau jusqu'à tripler le tir. Comment faire ? Il suffit d'attendre qu'une reine descende avec un rayon magnétique et de se placer en dessous. Ne cherchez pas de Galactic Dance (celle de l'intro de Ridge Racer), elle apparaîtra dans Galaga 88, en 1988 !

JOUST

Compilation : Arcade's Greatest Hits
Pays : France

Un jeu inclassable mais que tout le monde connaît, du moins tous les vieux babas amateurs d'arcade made in Atari. Cette simulation d'autruches n'a plus aucun intérêt aujourd'hui. Des sons incroyablement ringards mais tout simplement lorsque vous atteignez le Top Score. Le principe est simple : il faut récupérer des œufs sans se faire toucher par les ennemis. C'est lassant et pas vraiment beau, même pour l'époque. Oui mais voilà, c'est un jeu culte...

L'année 1982

POLE POSITION

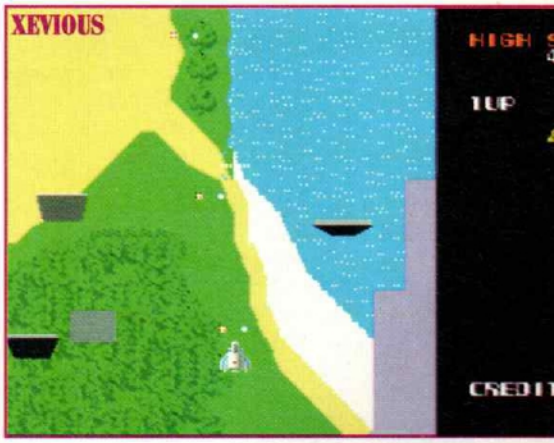
Compilation : Namco Museum Vol.1
Pays : France

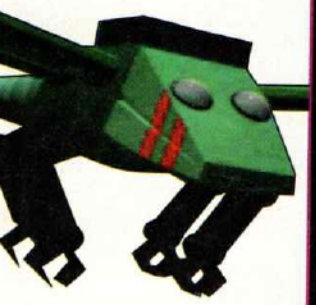
Première course en fausse 3D bitmap, Pole Position proposait de passer deux vitesses et de découvrir des décors identiques à ceux de la réalité. N'allez pas chercher plus loin, c'est Pole Position qui est l'ancêtre des Out Run et Ridge Racer. Vous rendez-vous compte : des explosions en sprite sur de la 3D avec des pancartes de publicité sur les bas-côtés, un classement, des voitures à doubler. En 1982, ce jeu a constitué à lui tout seul une révolution.

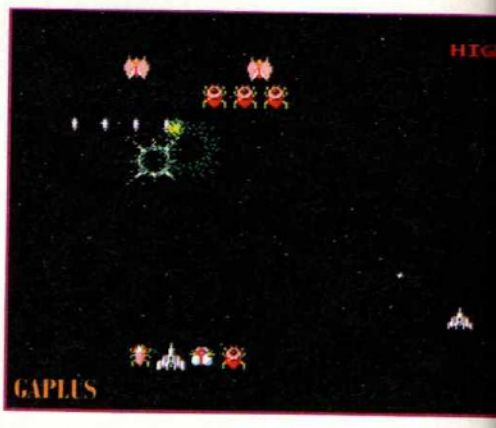
XEVIOUS

Compilation : Namco Museum Vol.2
Pays : Japon

Namco n'ayant pas le titre d'"inventeur de shoot-them-up horizontal" (détenu par Williams et son Defender), invente le shoot vertical. La technique ayant énormément progressé, Xevious présente aussi le premier jeu de tir aux graphismes réalistes avec des cours d'eau, de la verdure et surtout un principe déjà original comparé à tout ce qui sortira ensuite : on peut tirer en face, mais aussi lancer des bombes au moyen d'un viseur, le tout en simultané grâce à deux boutons. Génial !







DIG DUG

Compilation : Namco Museum Vol.3
Pays : Japon

Après les inventions de concepts comme Pac-Man et Galaxian, Namco s'attaque aux graphismes et au réalisme en 1982. Après Pole Position et Xevious, c'est au tour de Dig Dug d'étonner tout le monde par ses graphismes.

Mais pour terminer l'année en beauté, Namco revient à ses principes originaux. Ici, il faut creuser des tunnels de taupes et éliminer ses ennemis en leur faisant tomber des rochers sur la tête ou en les gonflant jusqu'à les faire exploser. Encore un concept génial et innovant !

L'année 1983

ZIPPY RACE

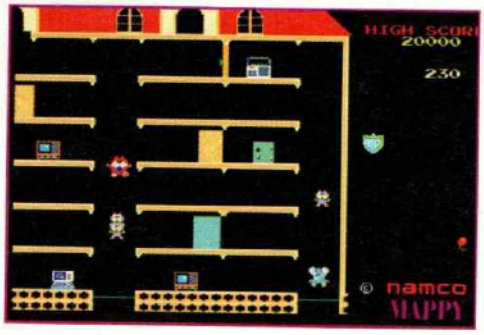
Compilation : Irem Arcade Classics
Pays : Japon

Une des nombreuses courses de voitures du début des années 80, c'est-à-dire en vue de dessus. Curieusement, Irem ne semble pas s'inquiéter de la sortie de Pole Position en 3D et se borne à proposer un principe décliné à outrance à l'époque. Mais le succès est énorme, sans doute grâce aux superbes graphismes et au principe qui plaçait le joueur à la 80e place. Il fallait remonter jusqu'à terminer le jeu à la première place sans dépenser tout son capital essence.

MAPPY

Compilation : Namco Museum Vol.2
Pays : Japon

Un succès retentissant au Japon pour ce jeu mi-puzzle game mi-plates-formes mettant en scène le célèbre éléphant-souris, on ne sait plus trop... Le but est de progresser dans les étages de maisons de plus en plus tarabiscotées. Il faut ouvrir des portes, rebondir sur des trampolines pour grimper dans les étages et surtout éviter les ennemis hyper-rapides. Pour cela, un sifflet de policier fera l'affaire mais seulement quelques secondes en immobilisant les ennemis.



L'année 1984

GAPLUS

Compilation : Namco Museum Vol.2
Pays : Japon

Que pouvait-on inventer après Galaxian et Galaga ? Gaplus, bien sûr ! Complètement inspiré de Galaga, puisque toujours basé sur des insectes, ce jeu innove puisqu'il vous permet de vous balader partout avec votre vaisseau de tir. Composé de trois étages, il n'est plus coincé sur une ligne horizontale en bas de l'écran. Au contraire, il monte, descend et se retrouve au milieu de la meute ennemie. Autre nouveauté, on peut capturer des vaisseaux ennemis et s'en servir.

KUNG FU MASTER

Compilation : Irem Arcade Classics
Pays : Japon

Appelé Spartan X dans sa version originale, ce jeu est un des premiers beat-them-up à progression en vue de profil. Le personnage, un karatéka en kimono, peut avancer ou reculer et ne possède que deux coups (poing et pied). Mais la nouveauté, outre les graphismes avancés pour l'époque, c'est la grande liberté de mouvements du héros :

Notre histoire...

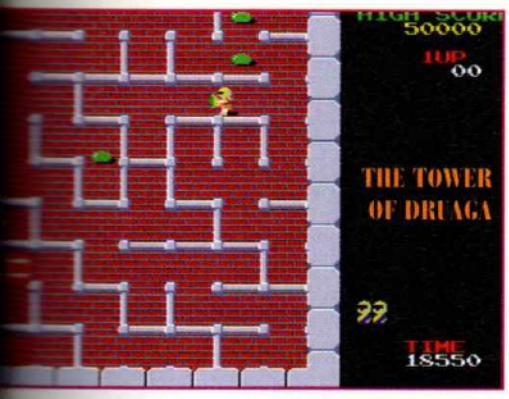
Contrairement à des industries comme celles de l'automobile ou l'électro-ménager, l'industrie des jeux vidéo est une des plus jeunes de ce siècle. Fortement liée aux progrès de l'électronique et de l'informatique, elle est née en 1962 dans une université américaine avec Space Wars. Mais il a fallu attendre 1971 avec Computer Space, puis 1973 avec Pong pour que des sociétés comme Atari, Coleco, Fairchild et RCA commencent à réaliser des bénéfices en arcade. Après un marasme dû à un manque de créativité qui faisait passer les jeux vidéo de l'époque pour des gadgets, les Japonais de Taito relancèrent le marché avec Space Invaders en 1978. Le secteur était sauvé, et les machines d'arcade commencèrent à fleurir avec Asteroid, la suite de Space Invaders ou Missile Command chez Atari. L'histoire était en marche !

ce dernier peut en effet donner ses coups en sautant et même en se baissant. Il y a même des bonus et des objets qui tombent du plafond !

THE TOWER OF DRUAGA

Compilation : Namco Museum Vol.3
Pays : Japon

Ce jeu qui fait bien rire aujourd'hui était encore une mini-révolution lors de sa sortie, puisqu'il proposait un univers d'heroic-fantasy avec des coffres à ouvrir, des pouvoirs magiques et un aspect aventure assez nouveau en arcade.



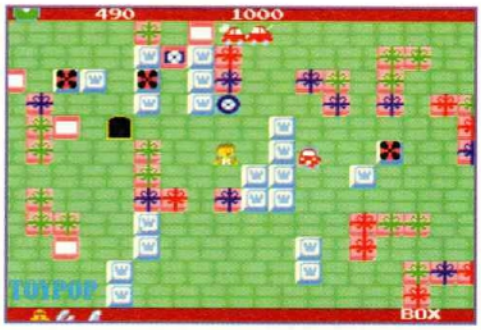
Quand on y joue aujourd'hui, on ne découvre qu'un jeu en vue de dessus, sorte de labyrinthe dans lequel on doit trouver le bon chemin, celui qui nous mène aux coffres ou à la porte de sortie en évitant les ennemis.

L'année 1986

BUBBLE BOBBLE

Compilation Bubble Bobble
Pays : France

Après l'éclatante victoire de Namco sur Taito, pourtant précurseur à l'origine de Space Invaders en 1978, ce dernier revient en force avec deux petits héros que l'on connaît encore aujourd'hui puisqu'il s'agit des dragonnets de Bust a Move 2, la conversion de Puzzle Bobble testée dans notre numéro précédent. Les deux dragons doivent, dans Bubble Bobble, venir à bout de 100 stages



plates-formes en crachant des bulles sur leurs ennemis. À la fin, ils se transforment en humains.

TOYPOP

Compilation : Namco Museum Vol.1
Pays : France

Namco commence à manquer d'inspiration, ce qui est bien normal après avoir inventé la moitié des concepts de base des jeux vidéo. Dans Toypop, vous devez récupérer des cœurs pour ouvrir la porte qui vous mènera au prochain niveau. Agréable mélange de puzzle game et de tir, le jeu se déroule en vue de dessus et devient rapidement très complexe. Ce jeu sortait de l'ordinaire et prouvait que Namco voulait aussi s'attaquer au RPG, à l'aventure et la réflexion en arcade.

L'année 1987

RAINBOW ISLAND

Compilation Bubble Bobble
Pays : France

Après le succès retentissant de Bubble Bobble, Taito passe à la vitesse supérieure avec un jeu qui met en scène les héros de Bubble après leur transformation en humain. Ces derniers peuvent fabriquer des arcs-en-ciel qu'ils tirent sur leurs ennemis, et doivent progresser vers le haut. Un jeu de plates-formes qui n'a pas vielli, très original et dont une deuxième version remix est fournie dans la compilation Bubble Bobble d'Acclaim à sortir en septembre.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

IREM ARCADE CLASSICS

Editeur : IMax
Distributeur : IMax
Sorti au Japon

10 Yard Fight (1983)
Zippy Race (1983)
Kung Fu Master (1984)

WILLIAM ARCADE'S GREATEST HITS

Editeur : Digital Eclipse
Distributeur : Williams Entertainment
Sorti en France, USA

Defender (1980)
Robotron (1980)
Stargate (1981)
Joust (1981)
Sinistar (1982)
Bubbles (1983)

NAMCO MUSEUM VOL.1

Editeur : Namco
Distributeur : Sony
Sorti en France, USA, Japon

Pac-Man (1980)
Rally-X (1980)
Bosconian (1981)
Galaga (1981)
Pole Position (1982)
Toypop (1986)

NAMCO MUSEUM VOL.2

Editeur : Namco
Distributeur : Sony
Sorti au Japon (prévu en France)

Cutie Q (1979)
Xevious (1982)
Mappy (1983)
Gaplus (1984)
Groboa (1984)
Dragon Buster (1984)

NAMCO MUSEUM VOL.3

Editeur : Namco
Distributeur : Sony
Sorti au Japon (prévu en France)

Galaxian (1979)
Ms. Pac-Man (1981)
Pole Position II (1982)
Dig Dug (1982)
Phozon (1983)
The tower of Druaga (1984)

GRADIUS DELUXE PACK

Editeur : Konami
Distributeur : Konami
Sorti en France, Japon

Gradius (1985)
Gradius II (1986)

BUBBLE BOBBLE

Editeur : Taito/Probe
Distributeur : Acclaim
Sorti en France, USA, Japon

Bubble Bobble (1986)
Rainbow Island (1987)

Final Fantasy VII

Par Jean-François Morisse

Jeu événement né de la collaboration exceptionnelle entre l'éditeur Square Soft et Sony CE, Final Fantasy VII se prépare à faire une arrivée fracassante au pays du Soleil levant. Quant à l'Europe, on peut espérer voir le titre débarquer durant la première moitié de l'année 97. L'aventure ne fait que commencer sur PlayStation !

Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe, nous le confiait lors d'une précédente rencontre (voir PlayStation Mag n° 3) : «Si Final Fantasy 7 est aussi bon que nous l'espérons, alors je souhaite qu'il sorte en France au début de l'année 1997». On peut, au regard des premières versions de Final Fantasy, espérer que le souhait de M. Deering se réalise. Final Fantasy 7 sera, au Japon, l'événement de fin d'année. En accueillant Squaresoft sur la liste des développeurs PlayStation, Sony assure à sa console une solide assise sur le territoire japonais.

Si la saga des Final Fantasy n'est pas très connue en Europe, elle ne demeure pas moins l'une des plus vastes réussites commerciales de l'univers des consoles de jeu 16 bits. C'est ainsi qu'en une demi-douzaine d'années, les possesseurs de Super Famicom, la Super Nintendo japonaise, se sont procurés quelque 10 millions d'exemplaires de Final Fantasy. L'épopée – car il s'agit bien de cela – provoque à chaque sortie d'un nouvel épisode un véritable raz de marée de ventes. Il est difficile d'imaginer ce que sera au Japon la sortie de ce septième volet qui, il faut bien l'avouer, dépasse très largement tout ce que Squaresoft, habitué aux développements 16 bits, avait pu faire.

Square Soft, un allié de choc

En s'adjoignant l'aide de Squaresoft, Sony vient de marquer un point décisif dans la bataille qui l'oppose aux consoles rivales de fin d'année. Sa réussite sur le marché japonais reste l'élément clé de la pérennité d'une console : ceci explique les implications stratégiques, à plus long terme, dont fait preuve Sony. Autant dire que Nintendo a perdu, avec Squaresoft, l'un de ses plus talentueux alliés. Après une première moitié

Des graphismes jamais vus pour un jeu de rôles.

d'année marquée par l'arrivée on ne peut plus déterminante de Tekken 2, Sony CE pourrait bien, avec ce FF 7, voir l'année se clore sur un résultat particulièrement positif. En ce qui concerne l'Europe, Tekken 2, WipEout 2097, Destruction Derby 2 et Crash Bandicoot devraient être autant d'atouts déterminants dans la conquête de parts de marché. Les possesseurs de PlayStation peuvent aujourd'hui être sereins, l'avenir de leur console n'est pas en danger.

Final Fantasy VII : kesako ?

Mais revenons plutôt à notre sujet initial, à savoir Final Fantasy septième du nom. Une fois considérées les implications de la sortie d'un jeu de ce calibre, penchons-nous un instant sur le produit en lui-même. FF7 est ce que l'on appelle un RPG, Role Playing Game ou bien encore jeu de rôles. Pour la différence exacte existant entre un jeu de rôles et un jeu d'aventure, je vous renvoie directement à notre rubrique "Feedback" pour une explication en bonne et due forme. Il s'agit donc ici de guider une équipe d'aventuriers dans une aventure complètement folle (voir encadré sur l'histoire). On peut faire confiance à Squaresoft pour nous concocter un scénario à rebondissements. Les aventuriers devront donc trouver leur chemin dans des décors post-apocalyptiques comme les affectionnent les mangas japonais en général. Afin d'accentuer le réalisme des situations, Squaresoft a ici composé l'une des plus belles pages du jeu vidéo en général et du RPG en particulier.
Final Fantasy VII est un des plus beaux jeux jamais créés à ce jour. Avec WipEout 2097 et Crash Bandicoot, la PlayStation devrait nous en faire voir de toutes les couleurs. Afin d'accroître le réalisme visuel, Squaresoft a

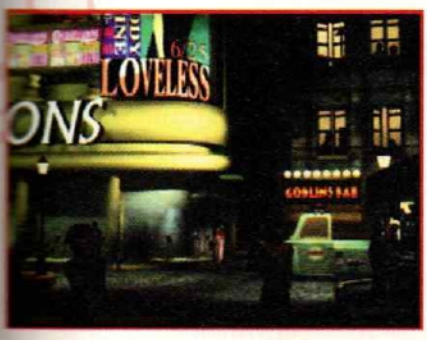
L'histoire en quelques mots...

On ne sait jusqu'ici pas grand-chose de l'histoire proprement dite. Un scénario de FF, ça se découvre, ça se vit ! Tout commence donc sur une planète située dans une autre galaxie. Là, la multinationale Shinra possède le monopole des ressources d'énergie. Profitant de sa richesse, la multinationale parvient à avoir la mainmise sur le monde politique et à ainsi gouverner la planète. Seulement, une organisation secrète baptisée Aba Ranch semble bien décidée à mettre fin à cette honteuse hégémonie. C'est ici que le joueur interviendra !

La saga Final Fantasy, ce sont plus de 10 millions de jeux vendus à travers le monde.

Le menu de combat reste fidèle à lui-même : vous pouvez attaquer, fuir, utiliser la magie, etc.

Les effets spéciaux ont bien sûr eux aussi bénéficié des capacités de la PlayStation.



Final Fantasy VII

habilement mélangé les images de synthèse (précalculées) et les personnages 3D animés en temps réel. Le résultat est surprenant.

Le plus beau jeu de l'année

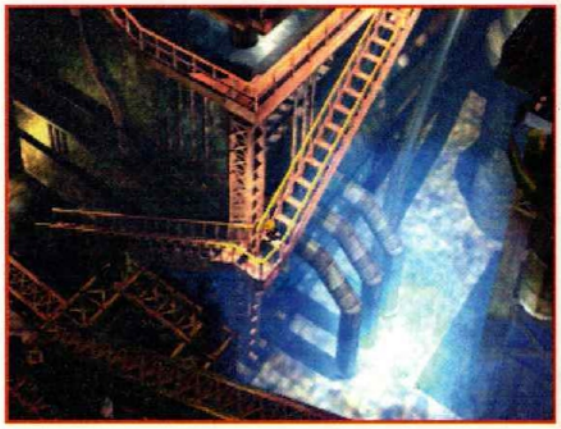
Après une très courte séquence d'intro, on se retrouve tout de suite plongé dans le jeu qui n'est en fait que la continuité de l'intro ! Incroyable ! Final Fantasy VII est foncièrement novateur dans sa conception. Les phases de recherche, au cœur de décors somptueux, sont ponctuées de phase de combat dans la grande lignée des Final Fantasy. Une fois le combat engagé, la vue change pour vous présenter aventuriers et monstres sur un même écran. Choisissez vos attaques ou vos multiples sorts et partez à l'assaut. Au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, votre adversaire sera de plus en plus puissant. On imagine d'entrée le combat contre le Leviathan ou d'autres monstres encore plus résistants. Une fois chaque combat mené à son terme, les aventuriers remporteront de l'or et d'utiles points d'expérience qui leur permettront de progresser et d'évoluer tout au long du jeu. On peut d'ailleurs s'attendre à quelques surprises... Bien que les scènes de duel soient beaucoup plus «traditionnelles» dans leur conception, elles n'en demeurent pas moins d'une grande beauté, en particulier en ce qui concerne les sortilèges employés. Boules de feu, éclairs, écrans de force etc. vous cloueront à votre fauteuil.

L'aventure ultime ?

Mais les combats ne sont là que pour donner du rythme à l'aventure. La quête reste ici primordiale. Vos aventuriers feront bien entendu diverses rencontres et seront amenés à côtoyer de sinistres individus. À vous de composer votre équipe au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. À vous aussi, bien entendu, de gérer votre équipement. Grâce à l'argent collecté dans les combats (ou bien avec les trésors trouvés, il vous sera possible d'acquérir de nouvelles armes, de nouvelles potions, de nouvelles armures... À vous de faire les bons choix. Final Fantasy VII sera, on peut en être sûr, un jeu de longue haleine. Les amateurs de jeux de rôles ne pourront certainement pas passer à côté d'un titre pareil. Déjà, les magazines japonais se font l'écho de l'engouement du public. Ce sont des dizaines de pages que l'on consacre au produit alors que celui-ci ne sera pas en magasin avant la fin de l'année !

Editeur : Square Soft
Disponibilité : Courant 97

Vos personnages, vus de près lors d'une attaque de monstres : le jeu passe d'un protagoniste à l'autre, rompant avec le côté statique du combat dans les précédents Final Fantasy.

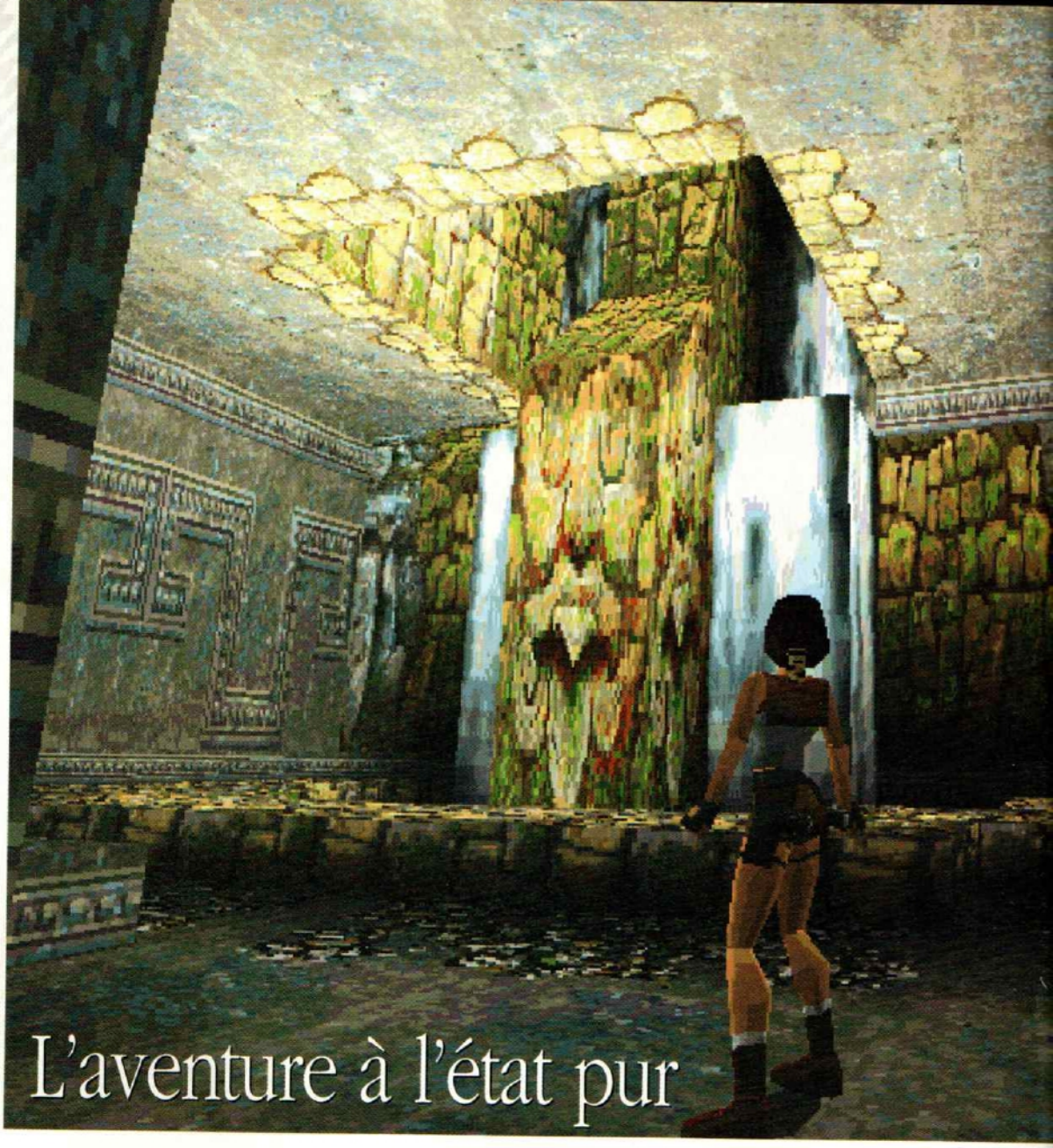


La beauté des décors est à couper le souffle : c'est bien simple, ils sont du même calibre que les graphismes de l'intro.

La démo est somptueuse, entièrement réalisée en images de synthèse. La modélisation de la jeune fille, au début, et des décors est incroyable de précision !

Certaines magies sont assez impressionnantes par leur taille et leur puissance.

L'aventure vous appelle ! Cette fois, elle prendra la forme d'un CD PlayStation, sombre et mystérieux avec Tomb Raider. Et puis, rien de tel que d'incarner une aventurière... Pas de sexisme ! Difficile de rester insensible à la qualité des graphismes de Tomb Raider. Nous avons tellement été secoués, que pour en voir encore plus, nous nous sommes rendus en Angleterre, chez Core Design, pour rencontrer l'équipe de développement du jeu. Première constatation, Tomb Raider est encore plus prometteur que prévu. Faut dire que le voir bouger a de quoi renverser les plus blasés des joueurs. Du coup, nous lui consacrons ces quelques pages dans PlayStation Magazine pour partager notre enthousiasme avec vous.



L'aventure à l'état pur

Tomb Rai

der

Par Vladimir Sebansky

C'est suffisamment rare pour mériter d'être remarqué, le héros de Tomb Raider est une héroïne, en fait. Tant mieux, ça nous change pas mal. Ras-le-bol des machos musclés qui monopolisent la tête d'affiche de presque tous nos jeux. Mais ne vous méprenez pas, ce n'est pas parce que c'est une demoiselle qu'elle n'a pas de l'acier dans les bras et les jambes. Et Tomb Raider est loin d'être une simulation de salon de thé ou de séance tricotage. Depuis qu'elle est toute petite, Lara Croft (l'héroïne du jeu, donc) rêve d'aventure, de danger et de baston. Son maître/modèle ressemble plus à Indiana Jones le fouet à la main poursuivi par 300 coupeurs de têtes qu'à Maïté au fond de sa cuisine tentant de décapiter une truite déjà morte.

Et dans Tomb Raider, Lara va être servie en montées d'adrénaline, en ennemis vicieux, sales bestioles agressives et autres pièges mortels. Vous aussi, du coup, vous allez en prendre pour votre grade, puisque la Lara en question obéira au doigt et à l'œil à vos instructions joypadesques.

De la 3D temps réel exceptionnelle

Premier choix esthétique décidé par les designers de Core Design : le personnage que le joueur contrôle est affiché à l'écran. En fait, l'action se déroule comme si une caméra en perpétuel mouvement se tenait juste derrière l'épaule de Lara. Et la caméra en question n'est pas avare de déplacements, de rotations et d'effets de zoom. D'autant que les décors de Tomb Raider sont entièrement en 3D calculée en temps réel. Les personnages aussi d'ailleurs, aussi bien Lara que toutes les mauvaises rencontres qu'elle va faire au cours de ses aventures dans Tomb Raider. Les graphismes sont donc très beaux. Les pièces paraissent immenses quand il le

Comme son collègue Indiana Jones, ce qui motive Lara c'est la chasse aux reliques les plus recherchées.

Le plus lumineux d'entre tous ces personnages est sans l'ombre d'un doute Lara elle-même, l'héroïne. Les mouvements qu'elle peut effectuer semblent quasi infinis, et sont tous d'une très grande beauté. Elle saute en tous sens, avec son impressionnante détente ; elle plonge et nage, fait des saltos arrières, se rattrape avec les mains à de petites saillies sur les parois des grottes, elle court, et surtout elle manie les armes comme personne. On la croirait tout droit sortie d'un film de John Woo. Pistolets, fusils à pompes, uzis, tout cela ne l'impressionne pas, et c'est le sourire aux lèvres qu'elle collera du plomb dans tous ceux qui tenteront de l'approcher d'un peu trop près.

Les plus belles ruines du monde

Il faut voir les scènes où elle évolue avec deux flingues en main, toute gigotante et cavaleuse qu'elle est, sautant dans tous les sens tout en tirant sur ses ennemis. Tout simplement génial, et tellement jubilatoire. Toutes ces animations sont d'autant plus excellentes qu'elles sont parfaitement enchaînées entre elles. Le programme est ainsi fait qu'il est capable de faire un mixage de l'une à l'autre. Ainsi, toutes les transitions se passent-elles en douceur, et on a bientôt l'impression de voir évoluer un véritable personnage à l'écran ; et plus, un squelette en fil de fer recouvert de pixels colorés.

faut, avec beaucoup de perspectives et une très grande profondeur de champ. De plus, ça bouge à 100 à l'heure, même quand l'écran se remplit d'adversaires pour Lara : lion, loups, chauve-souris, ours, pumas, crocodiles et autres (nombreux autres). Chaque personnage est parfaitement dessiné, et surtout, merveilleusement animé. C'est vraiment impressionnant.

Les mouvements que Lara peut effectuer semblent quasi infinis, et sont tous d'une très grande beauté.

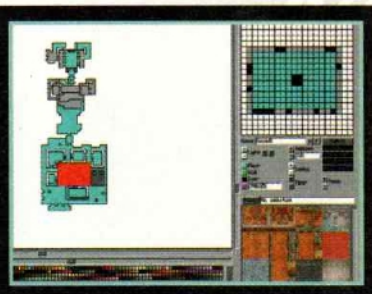
Tomb Raider ne se déroule pas dans un lieu unique, loin de là. Le scénario – que je décris le moins possible pour ne pas tout vous dévoiler et garder des surprises pour les futurs joueurs – trimbalera Lara aux quatre coins de la planète, et pas dans les endroits les plus paisibles. Elle ira donc salir ses shorts dans des temples incas, dans des décors gréco-romains, au fond des pyramides égyptiennes ou encore dans la mythique cité de l'Atlantide. Comme son collègue spirituel Indiana Jones, ce qui motive Lara c'est la chasse aux reliques les plus recherchées et chargées de symboliques religieuses ou mystiques. Dans Tomb Raider, Lara est à la recherche des différentes pièces qui composent le Scion, objet aux prétendus pouvoir infinis. On n'est pas loin de la quête de l'Arche chère à notre vieux pote Indy.

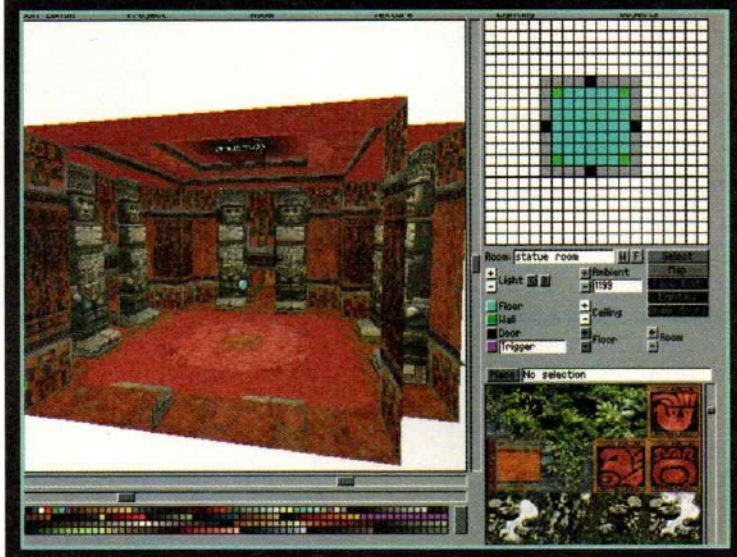
Les joueurs face à des chefs-d'œuvre historiques

Les graphistes de Core Design qui bossent sur Tomb Raider – saluons leur grand talent au passage – se sont d'ailleurs très largement inspirés de véritables sites archéologiques pour créer les décors et toute l'ambiance du jeu. Un travail de documentation et de recherche très important a été mis en place pour que ce jeu, au monde complètement imaginairer, soit basé sur des éléments réalistes. En douce, les joueurs se retrouveront face à des chefs-d'œuvre historiques, tandis qu'ils massacreront du méchant, l'arme au poing. C'est pas beau, ça ?

Tomb Raider est également très riche au niveau de l'action et des différentes émotions proposées. Il ne s'agit pas d'un bête jeu de massacre, d'un clone de Doom chez les Incas. Non, non ! Bien qu'il en ait quelques éléments, Tomb Raider va plus

De la 3D fil de fer à la 3D texturée

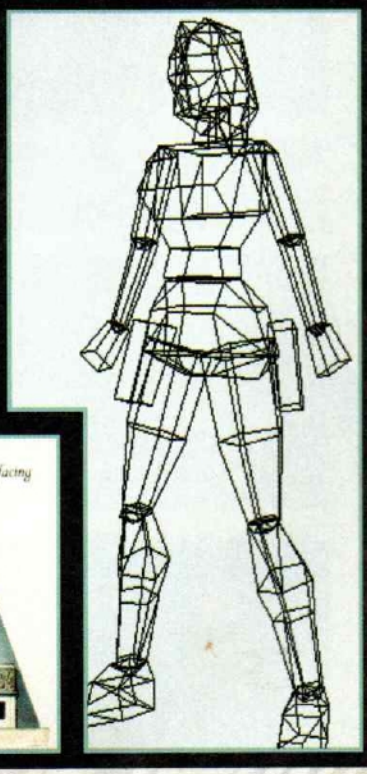


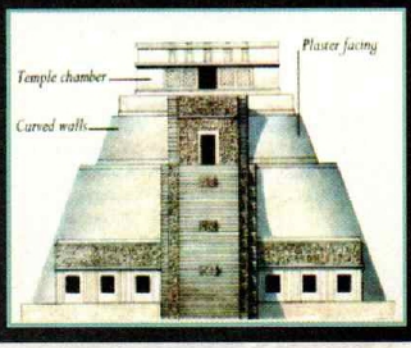


Pour faire passer ce qu'ils ont dans la tête à l'écran, graphistes et designers du jeu vidéo ont besoin de nombreux outils. Des programmes qui tournent sur des bécanes plus ou moins grosses, du simple PC à la station Silicon Graphics. Pour développer les personnages et les décors de Tomb Raider, l'équipe de Core Design a dû marier deux mondes : utiliser des programmes 3D du commerce, notamment pour dessiner les personnages, et des outils développés tout spécialement par leurs programmeurs.

Le soft qui leur permet de construire les niveaux, de placer les décors, et de coller les textures est par exemple un outil maison. Un soft qui a évolué, grossi et grandi, au fur et à mesure que le jeu lui-même s'est enrichi.

Les personnages ont été animés entièrement «à la main», sans l'aide d'un soft d'animation complet. C'est peut-être là le secret de la très grande qualité des animations du personnage principal, Lara Croft.





loin, et propose en fait un mariage habile entre un jeu d'aventure, d'arcade, de combat et d'exploration. Certains passages du jeu se rapportent d'ailleurs assez nettement à un jeu de plates-formes en 3D, puisque Lara devra négocier des passages particulièrement délicats, calculer ses sauts au millimètre près, se rattraper sur les mains et se glisser dans les passages les plus étroits. Des éléments de réflexion ne sont pas absents, d'ailleurs. Certains passages demandent de l'analyse, et le joueur devra trouver le moyen de déclencher tel ou tel mécanisme qui bloque l'accès à la salle suivante.

L'ambiance est encore renforcée par les musiques

Dans notre petit monde du jeu vidéo, les musiques et les bruitages sont trop souvent le vilain petit canard du développement d'un soft. L'emphase porte sur les qualités graphiques d'un jeu, sur le gameplay et l'intérêt – quand cela se passe bien – et trop rarement sur l'aspect sonore. Tomb Raider va peut-être faire mentir cette règle honteuse. Ici, les musiques sont de très grande qualité, bien orchestrées, et avec des sons laissant la part belle aux instruments classiques plutôt qu'aux sons synthétiques "technoïsants". Ce qui se prête nettement plus à l'ambiance qui s'installe en cours de jeu : au milieu de superbes temples incas, on n'a pas forcément envie d'entendre du boum-ksi-boum-ksi pendant des heures.

Plus que des musiques, d'ailleurs, il s'agit d'ambiance, de boucles qui se promènent, de sons qui vont et qui viennent, accentuant les actions du joueur.

Là aussi, bien que nous n'ayons que des bribes de ces dernières, les musiques sont une vraie réussite.

Le plus étonnant dans tout cela, c'est que l'équipe qui a porté le projet Tomb Raider sur ses épaules depuis le début du développement, est une équipe relativement peu expérimentée. Entendez par là qu'ils n'ont pas des tonnes de hits derrière eux comme on pourrait s'y attendre. Du talent, en revanche, ils en ont à revendre. Le programmeur, d'ailleurs, en est à son premier jeu PlayStation, premier jeu console, même. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Bravo !

Reste maintenant, comme toujours, à attendre la version finale. Il faudra patienter, encore, avant de pouvoir mettre la main sur la version finale de Tomb Raider. Mais d'ici là, nous aurons le temps de vérifier dans le magazine, avec le test du jeu, si Tomb Raider remplit son contrat et va jusqu'au bout des belles promesses qu'il nous fait aujourd'hui.

Des sons et des orchestrations classiques d'une grande beauté.

TOMB RAIDER
DÉVELOPPÉ PAR CORE DESIGN
ÉDITÉ PAR EIDOS
SORTIE PRÉVUE EN NOVEMBRE 96

Blam ! Machinehead

DÉVELOPPÉ PAR
CORE DESIGN
ÉDITÉ PAR EIDOS

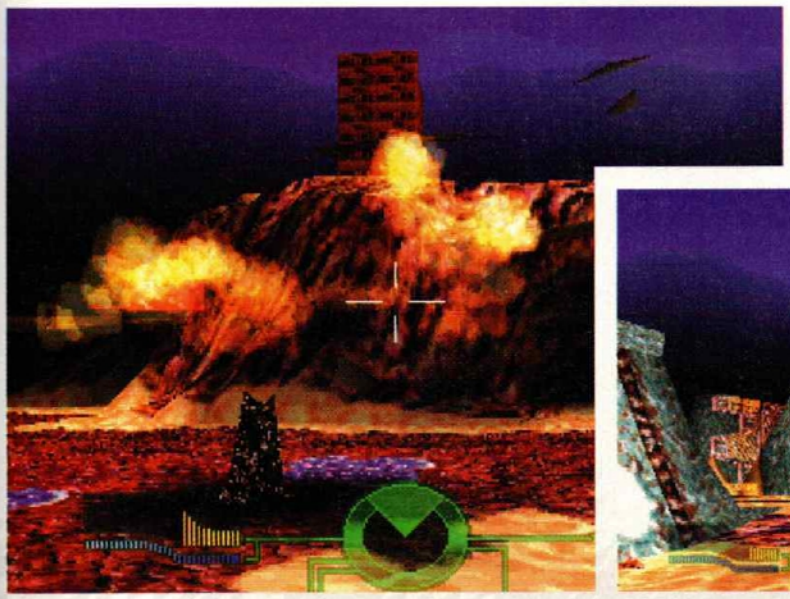
Tomb Raider est loin d'être le seul jeu en cours de développement chez les coyottes de Core Design. Une autre équipe bosse actuellement sur un jeu d'arcade en 3D : Blam! Machinehead.

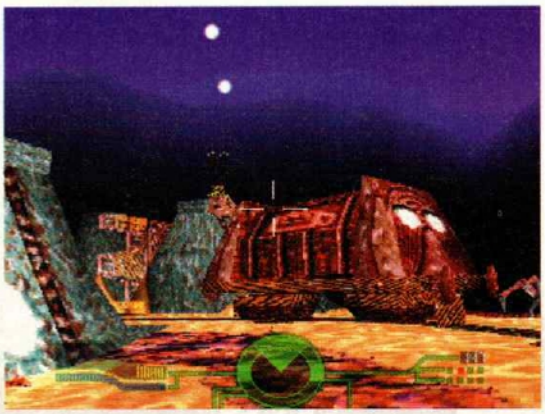
Le scénario du jeu est un peu loufoque. Un virus se propage à toute vitesse sur la surface de notre planète, ravageant tout sur son passage, aussi bien les êtres vivants humains et animaux, que les objets et les constructions. Tout y passe. Ce virus n'est pas entièrement naturel, loin de là, il s'agit en fait de nanomachines capables de s'insinuer dans les corps ou les éléments de ses victimes.

Presque tout ce qui faisait notre belle planète y est déjà passé. Heureusement, des chercheurs ont réussi à se terrer dans des labos protégés pour tenter d'endiguer la vague meurtrière. C'est le cas du Dr Kimberley Stride, qui, d'ailleurs, a presque abouti dans ses recherches. Elle a construit une machine capable de combattre le virus meurtrier. Le seul problème est qu'il faut trouver un moyen de piloter cette machine, quelque chose capable de sortir dans le monde hostile et de massacrer tous les monstres "virusés" qui traînent à la surface de la Terre. Aucune machine, aucune intelligence artificielle n'est suffisamment évoluée pour pouvoir prendre cette mission en mains.

L'assistant cinglé du Dr Kimberley a trouvé la solution, lui : faire diriger la machine par un être humain. La mission ressemble presque à un suicide. Le problème, c'est qu'il a décidé que ce serait le Dr lui-même qui prendrait les commandes de l'engin. Il l'a donc assommée et enchaînée à l'engin de destruction. Le deuxième problème vous concerne, c'est vous qui allez incarner le Dr dans Blam! Machinehead.

Nous voilà donc avec un jeu d'arcade ultra-rapide, où tout ou presque peut et doit voler en éclats. 15 niveaux différents composent le jeu, tous plus speeds et meurtriers les uns que les autres. Le joueur évolue dans un monde 3D subjectif, ce qu'il est censé voir est affiché, un monde à 360° où vous avez une liberté totale de déplacement.





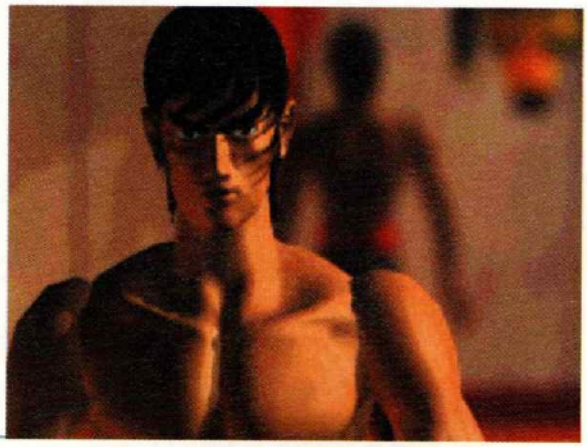
EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE : OCTOBRE 1996

TEKKEN 2

Tekken 2 fait partie de ces jeux qui feront date dans l'histoire de la PlayStation. Certes le genre n'est pas nouveau, mais rarement la réalisation avait atteint une telle qualité pour un produit de ce type. Tekken nous avait déjà fortement impressionnés lors de sa sortie, mais cette fois Namco a réussi à enfoncer encore un peu plus le clou. Si vous n'avez pas encore joué avec la démo du CD (ce qui m'étonnerait fort), je vous conseille vivement de le faire, car vous n'en comprendrez que mieux le plaisir ressenti à jouer à Tekken 2. En un mot comme en cent, vous avez ici LE hit de la rentrée !

Par Nicolas Moulin

"Une réalisation exceptionnelle qui propulse Tekken 2 au sommet des jeux de combat".



La finesse du graphisme est tout bonnement incroyable.

Tiens, c'est bizarre, cela faisait longtemps qu'il n'y avait pas eu autant de monde dans la salle des tests. Il faut dire que Tekken 2 était plutôt attendu, et que l'annonce de son arrivée dans les locaux a failli provoquer une émeute. Mais trêve de bavardages, n'attendons pas plus longtemps pour insérer le précieux CD sous le capot de la PlayStation. Après un court temps de chargement, le brouhaha ambiant fait place à un silence rempli de stupeur et d'admiration. L'introduction de Tekken 2 vient de commencer, et il est clair que cette dernière laisse pantois d'admiration. C'est de l'image de synthèse de très grande classe, montrant les différents personnages dans leur milieu d'origine. Vous verrez ainsi Lei (un nouveau perso ressemblant fortement à Jackie Chan) traverser une fenêtre tout en dégainant son arme, Jack 2 huiler son bras d'acier, ou bien Jun se balader tranquillement dans les rues d'une grande ville. Ces séquences sont d'une beauté à pleurer, et semblent prévenir le joueur qu'il n'a pas affaire à n'importe quel jeu de combat. Dès les premières minutes, le ton est donné, on sent que la qualité sera au rendez-vous.

Une intro qui donne le ton

Bien qu'il soit difficile de véritablement parler d'histoire, on peut néanmoins restituer Tekken 2 dans son contexte. À la fin de Tekken, Kazuya n'a rien trouvé de plus amusant que de pousser Heihachi, son père, du haut d'une falaise. Vous savez, le genre de blague pas drôle et qui fait bien mal. Alors que tout le monde le croyait mort à jamais, ce dernier a quand même réussi à s'en sortir. Maintenant, il n'a qu'un but dans la vie : revenir pour se venger de sa progéniture maudite. Seulement le fourbe s'est fait de nouveaux amis, dont le plus puissant n'est ni plus ni moins que le diable en personne. De ce fait, Kazuya possède désormais le pouvoir de se transformer en monstre surpuissant, ce qui n'arrangera pas les affaires de ce pauvre Heihachi. Mais qu'est-ce que vous voulez, c'est

Tous les types d'arts martiaux sont représentés, même le Sumo.

La diable en chair et en os. C'est bizarre, ce mauve !

fiche technique — Tekken 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	2
Genre	Combat
Editeur	Namco
Continues	Infinies
Après une demi-heure de jeu	Le pied total !
Niveaux de difficulté	1
Distributeur	Sony C.E.
Memory Card	Oui

la vie, on a chacun ses petits soucis. Tenez, moi par exemple, j'ai une vaisselle de trois semaines qui m'attend à la maison, et je n'en fais pas tout un plat.

Des personnages à gogo

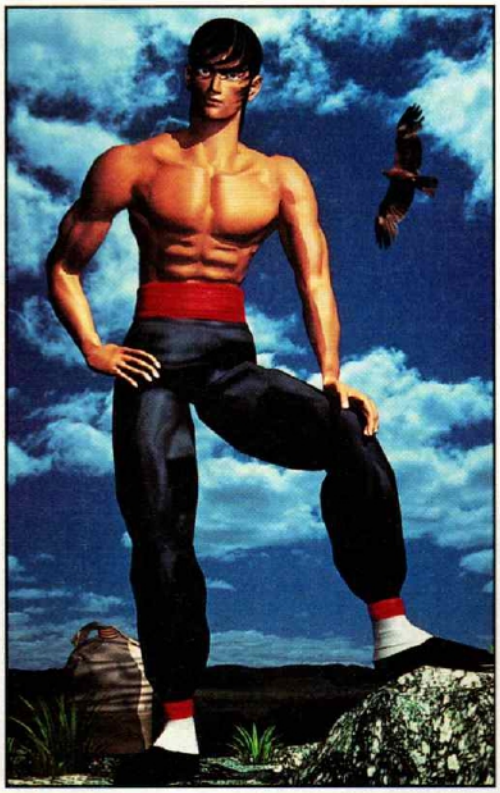
Bon, ce n'est pas tout ça, mais il serait peut-être temps de lancer une partie, et de voir ce que le jeu a véritablement dans le ventre...

Tekken 2 propose 25 personnages en tout, dont Kazuya, trois Boss cachés et quatre petits nouveaux. Vous pourrez maintenant jouer avec Baek, spécialiste du Tae-Kwon-Do, Lei, copie conforme de Jackie Chan, Jun, dont l'arme secrète est sa rapidité ; et enfin Bruce, qui adore la boxe Thaï et le fait savoir. Vous pourrez même vous éclater avec un kangourou, un dino et un ours. En gros, toutes les techniques de combat sont représentées à travers les nombreux personnages,et toutes sont plus spectaculaires les unes que les autres. Mais attention, vous ne pourrez pas accéder tout de suite à tous les persos : il vous faudra d'abord terminer le jeu de nombreuses fois pour bénéficier de ce vaste choix de combattants. Graphiquement parlant, Tekken 2 ne propose plus de lissage de Gouraud pour atténuer les angles des héros, comme c'était le cas dans Tekken. Cela a pour conséquence de donner à leurs membres un caractère plus angulaire qu'auparavant, ce qui à première vue pourrait paraître surprenant. Rassurez-vous, cela ne veut pas dire que les combattants soient moches, loin de là. En fait, cet aspect des choses est vite oublié lorsqu'on voit la qualité de l'animation. Les mouvements sont d'une extrême fluidité, sans parler de la complexité qui caractérise certains coups spéciaux. Le réalisme est tel que l'on a l'impression de «ressentir» la violence des coups portés. Les prises au bras sont toujours un rare moment de bonheur, et certaines relèvent plus de l'acrobatie que du vrai combat de rue. Le spectacle est réellement au rendez-vous, à tel point que l'on a autant de plaisir à regarder Tekken2

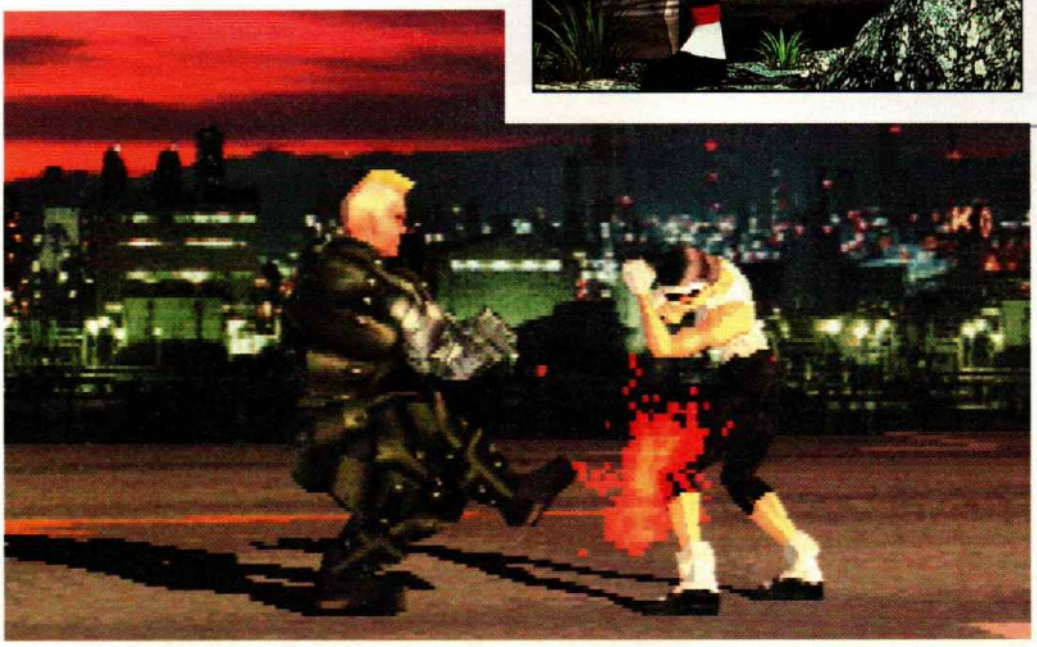
CD AUDIO

Sur votre chaîne aussi...

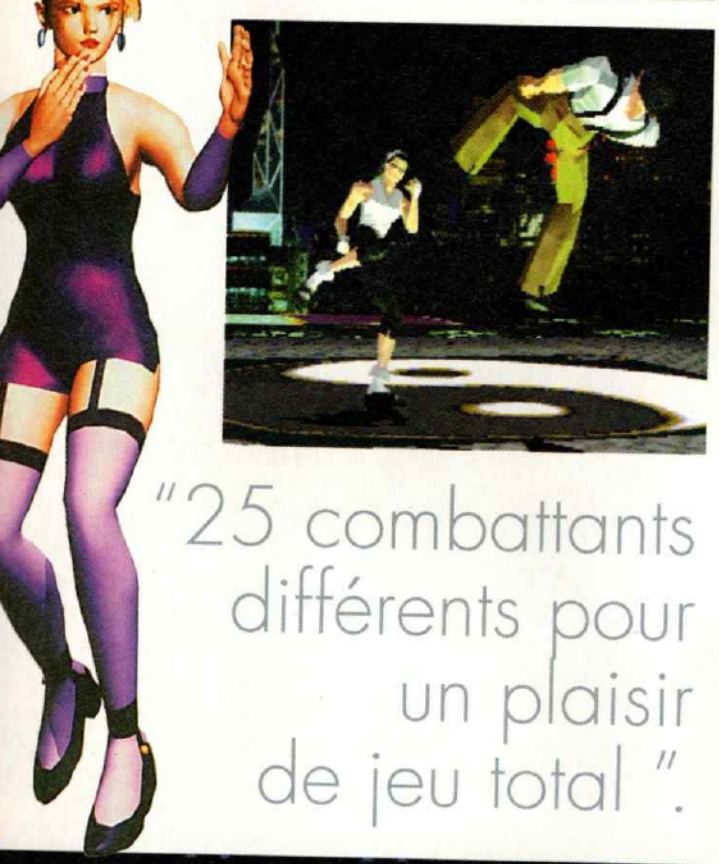
Les fanas de la dernière extrêmité seront heureux d'apprendre l'existence de deux CD audio contenant l'intégralité des musiques de Tekken 2. Chaque disc comporte une trentaine de titres aux styles variés. On n'aime ou on n'aime pas le genre (tantôt «house», tantôt «exotique», tantôt «techno»), mais leur qualité intrinsèque est incontestable. Une bonne occasion pour essayer V-CD, le lecteur de CD audio présent sur le CD de Démo. Une mauvaise occasion en revanche pour se faire des amis chez vos voisins.



Tekken 2 propose huit nouveaux personnages.



Un pas de danse particulièrement violent pour Jun.



qu'à y jouer. À chaque fois que vous finirez le jeu avec un personnage, vous aurez droit à une séquence cinématique particulière. Comme vous vous en doutez, cette animation est également superbe.

Techniquement irréprochable

La maniabilité n'est pas plus en reste, on contrôle les personnages avec une grande aisance. Les coups spéciaux sont également faciles à pratiquer, mais leur nombre vous obligera à manger du phosphore pour tous les garder en mémoire. Certains combattants peuvent effectuer des contre-attaques surprises : en effet, en effectuant la manip appropriée, vous pourrez contrer le coup que vous porte votre adversaire et ainsi le plaquer au sol avec moult perte d'énergie. Une fois maîtrisée, cette technique est un régal. Les décors sont plus ou

"25 combattants différents pour un plaisir de jeu total ".

graphismes : Très beau mais plus angulaire que Tekken. 4

durée de vie : Comment s'en lasser ? 5

jouabilité : Un petit bijou. 5

musique et son : Bonnes musiques et bons bruitages. 4

originalité : Des options inhabituelles. 4

présentation : Un véritable bonheur, bien qu'elle soit trop courte. 5

En résumé

Tekken 2 est LE jeu de combat de la PlayStation. Intro splendide, nombreux personnages originaux, mouvements hyper-réalistes, le plaisir est total. Les coups spéciaux sont spectaculaires, et le tout transpire la réussite. 5

moins originaux, mais d'une manière générale ils ne dénotent pas avec le reste du jeu. J'ai personnellement apprécié celui de la forêt où l'on combat parmi des arbres énormes, sans doute en raison de l'ambiance particulière dégagée par la lumière.

Les options qu'il vous faut

Mais ce n'est pas tout, là où se seraient arrêtés beaucoup d'autres softs, Tekken 2 en remet encore une couche. Ainsi le nombre d'options de jeu est-il supérieur à la moyenne. En plus du classique mode «arcade» ou «versus», citons trois autres types de combats : le mode «Team Battle» et «Survival» (voir encadré), ainsi que le mode «Time Attack» où vous devrez mettre KO votre adversaire le plus rapidement possible. Les meilleurs temps sont sauvegardés sur la Memory Card, afin de garder à jamais la preuve numérique de vos exploits. Autre excellente initiative, la présence d'un mode «Practice» intelligemment pensé. Vous pourrez ainsi vous entraîner pour effectuer vos combos, la console vous aidant à afficher vos commandes en bas de l'écran. De plus, un repère sonore vous aidera à adopter le bon rythme pour appuyer sur les touches. Imparable !

Le mot de la fin

Vous aurez compris au fil de ces quelques lignes que Tekken 2 est incontestablement le meilleur jeu de combat disponible pour la PlayStation. Namco a réussi une adaptation exemplaire de son titre en arcade, et on ne peut s'empêcher de rêver en imaginant ce à quoi nous aurons droit pour Tekken 3. La perfection n'est peut-être pas de ce monde, mais en tout cas Tekken 2 vous permet de la toucher du bout de la manette. Alors n'hésitez pas à prendre un aller simple pour l'extase...

Il faudra vous battre longtemps avant de bénéficier de tous les persos cachés.

MODE DE JEU

MODE TEAM BATTLE

Ce mode vous permettra de composer une équipe composée de 2 à 8 combattants, et de vous battre avec cette dernière. À chaque combat, le vaincu perd un membre de son équipe. Le gagnant est celui qui réussit à éliminer tous les membres de l'équipe adverse.

MODE SURVIVAL

Véritable challenge, le mode «Survival». vous proposera de combattre le plus d'ennemis possible avec une seule barre d'énergie. Le nombre d'adversaires battus est affiché en bas à gauche.

Time Commando est un hymne à la beauté vidéo-ludique, qui vient redorer le blason des jeux d'action/aventure.

Par Nourdine Nini

TIME COMMANDO

EDITEUR : ADELINE SOFTWARE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1996

Nous sommes dans le futur lointain. Stanley Opar est un agent de maintenance tout à fait ordinaire dont le rôle est de «soigner» des ordinateurs ultra-puissants. Les processeurs de ceux-ci sont d'ailleurs plongés hors du temps, afin d'en accélérer encore et toujours la vitesse de calcul. Lors d'une inspection de routine dans la société XYZ Corp., l'une des opérations tourne mal. À tel point qu'une boule de lumière se forme tout à coup autour de l'engin, happant tout au passage. Curieux comme pas un, vous plongez la main dans le halo lumineux... vous sentez une forte chaleur... puis une attirance quasi-magnétique... Trop tard : vous êtes à votre tour de l'autre côté du miroir. Hors du temps. Hors de tout. Seul face à votre destin...

Admirez la majesté de ce tigre aux dents de sabre. Sublime !

Ce centurion romain à cheval va vous donner bien du fil à retordre.

On vit une époque formidable !

Entièrement réalisé en 3D précalculée, Time Co vous fait évoluer dans des décors qui se meuvent selon une prédétermination établie à l'avance. Stanley peut bouger dans tous les sens, mais sans la liberté de revenir en arrière. C'est à travers 10 époques que vous allez effectuer votre périlleux voyage. Tout ça pour récupérer le processeur manquant qui risque de provoquer un cataclysme spatio-temporel ! De la préhistoire au futur, en passant par le Moyen Age européen ou japonais, l'époque des conquistadores espagnols ou encore la Rome antique et la première guerre mondiale, vous

Même les Ninja ont droit de cité dans le jeu !

fiche technique — Time Commando

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Action/Aventure
Editeur	Adeline Software
Continues	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	2e niveau !
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Electronic Arts

graphismes : Du jamais vu tout simplement. 5

durée de vie : Vous n'êtes pas près d'en voir le bout. 5

jouabilité : Difficile de se défaire de certaines situations. Mais on s'y fait. 3

musique et son : De très bons bruitages et une ambiance d'enfer. 4

originalité : Encore une fois, l'innovation prime ici. Bravo ! 4

présentation : Excellentissime, comme tout le reste du jeu. 5

En résumé

Encore un jeu qu'il va vous falloir acheter ! Adeline Software (LBA sur PC) est véritablement passé maître dans la production de jeux inoubliables. Time Co est non seulement intéressant, mais aussi et surtout très beau. Un must ! 5

serez confronté à nombre de cultures et d'armes de guerre ! Ben oui, dans tout ça, vous, Stanley, vous êtes l'indésirable dont on ne veut surtout pas voir la bouille, pas même en hologramme. Ce sont donc nos gentils ancêtres en peaux de bête qui vont avoir l'honneur de vous accueillir dans «leur» monde. Au programme, tigre aux dents de sabre, ours géant, autochtones fous furieux et bien d'autres joyeusetés du genre...

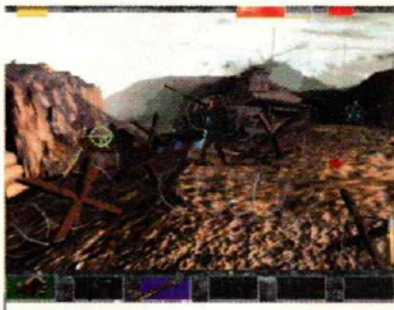
On s'y croirait vraiment !

Surtout gardez bien en tête que chaque stage, découpé en plusieurs niveaux, est ainsi fait : armes différentes à chaque fois, lieux adéquats, habitants de l'époque, etc. C'est simple, il est difficile de ne pas reconnaître l'endroit, même si l'on n'entend rien à l'histoire. Et puis, un peu de culture ne peut pas faire de mal. D'autre part, l'ambiance sonore est telle qu'on ne peut pas ne pas retenir son émotion devant tant de perfection et de beauté. L'ensemble est si réussi qu'on a réellement l'impression de faire partie du décor, de vivre effectivement là où l'on est. On se voit en train de se battre, ici contre un Sumotori japonais, là contre une horde de légionnaires romains ou bien encore face aux armées prussiennes ! Incroyable ! Pourtant, l'action ne prédomine pas à 100 %. En effet, une pincée de recherche a été ajoutée : elle vous permet soit de retrouver un objet crucial, soit de déclencher un mécanisme qui ouvrira une porte, etc.

Un petit pas dans le temps, un bond de géant dans le beau.

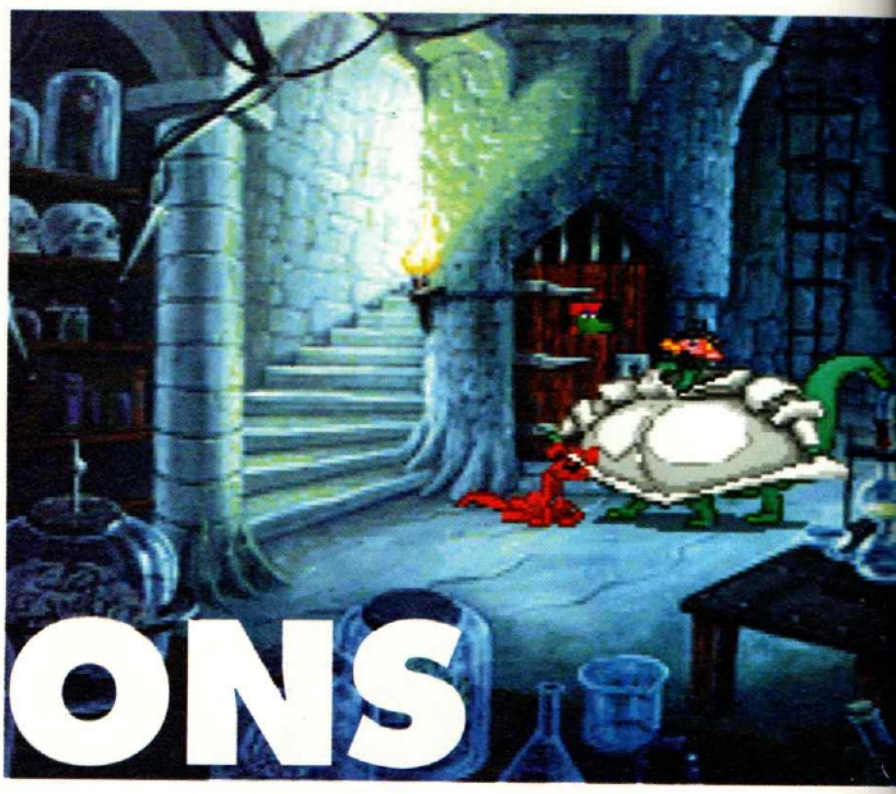
La griffe d'Adeline

Même s'il n'est pas évident de se faire d'emblée aux commandes, lorsqu'on a un «Stanley» à contrôler, force est de reconnaître que la suite du jeu donne raison aux joueurs persévérants. La beauté de l'environnement étant la principale récompense pour les plus forts. Dans Time Commando, tout est extrêmement bien réalisé : l'intro, le milieu et la fin. Ce qui en fait assurément le meilleur jeu d'action/aventure depuis toujours. Un soft à posséder d'urgence, pour ne pas mourir idiot !


L'un des stages les mieux réussis. la guerre 14-18 : fa-bu-leux !

Aidez-vous de la sarbacane pour éliminer ces oiseaux-là.

Le pistolet-laser est indispensable dans le futur.



Par Nourdine Nini

BLAZING DRAGONS

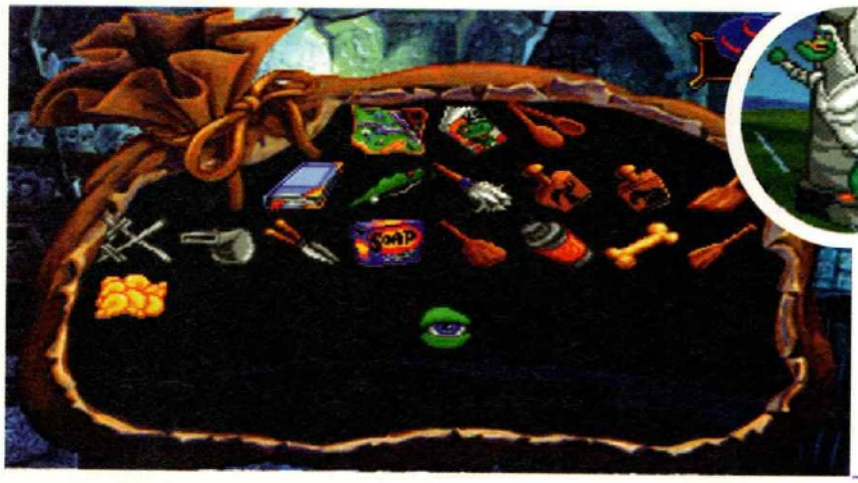
Un nouveau membre des Monty Python célèbre troupe d'humoristes anglais - vient mettre son grain de folie dans un jeu d'aventure ! Le baromètre de l'hilarité va une fois encore exploser !

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1996

Après que Eric Idle ait parfaitement rempli son rôle en prêtant sa voix à Discworld (Psygnosis), c'est donc au tour de Terry Jones, lui aussi des Monty Python, d'apporter sa contribution au milieu vidéo-ludique. Et ainsi naquit Blazing Dragons. L'humour ravageur qui fit connaître le groupe dans les années 70 et qui fit sa gloire en Grande-Bretagne puis dans le monde entier, est ainsi de nouveau perpétué à travers ce titre... Ne vous étonnez donc pas de découvrir une trame complètement absurde. Puisqu'on vous dit que l'on a affaire à un Monty Python ! L'une des grandes nouveautés de ce deuxième jeu du genre sur PlayStation, c'est que toutes les voix

fiche technique — Blazing Dragons

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure
Editeur	Crystal Dynamics
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	5 % du jeu
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	BMG Interactive



Dans votre sac, tout ce que vous aurez ramassé durant votre quête.

graphismes : Mignons comme tout, sans plus. 3

durée de vie : De très longues heures vous seront nécessaires. 4

jouabilité : Aucun problème de ce côté-là, c'est bon. 4

musique et son : Des voix en français d'excellente qualité. 5

originalité : On connaît le genre, mais on s'amuse tout de même. 3

présentation : Sympa, mais sans effet spectaculaire notoire. 3

En résumé

Discworld avait déjà préparé le terrain du jeu d'aventure, mais il lui manquait le petit quelque chose qui aurait fait «que» Blazing Dragons, grâce à son humour décalé et à ses voix entièrement en français, nous comble complètement. 4

Le Dragon Noir n'a pas fait de vieux os...

ont été entièrement traduites en français. Pour le reste, c'est du loufoque à perte de vue... et on aime ça !

Heureusement que vous êtes là !

Pour plus de fun et de plaisir, lire ce qui suit très rapidement : l'histoire se passe dans le Moyen-Age du Roi Artifur, un Dragon qui règne aussi bien sur ses sujets Dragons – comme lui – qu'humains – pas comme lui. Ces derniers, ou plus exactement certains d'entre eux, ont une farouche envie de renverser ce pauvre Roi et de faire la fête à tous ses congénères à queue. Heureusement, les Chevaliers de la Table Carrée veillent. Le Roi compte effectivement sur ses fidèles pour faire échouer leur plan, et surtout pour battre leur surpuissant champion, un certain Dragon Noir. Mais voilà qu'entre en jeu un certain Flammèche. Ce pauvre larbin de la cour dont le rêve avoué est de devenir lui aussi Chevalier ferait vraiment n'importe quoi pour gagner la main de la fille du Roi, Flamme. Et notamment battre le Dragon Noir et déjouer les plans de certains parasites peu recommandables qui gravitent dans la cour... Vous nous suivez, là ? Eh oui, gagné ! C'est vous qui allez entrer dans la peau écailleuse de Flammèche. Et qui allez de facto devenir le héros d'une aventure qui pourrait bien devenir célèbre !

Ça fait toujours plaisir à entendre !

Comme on vous le disait plus haut, le point fort de ce titre, ce sont les voix entièrement en français.

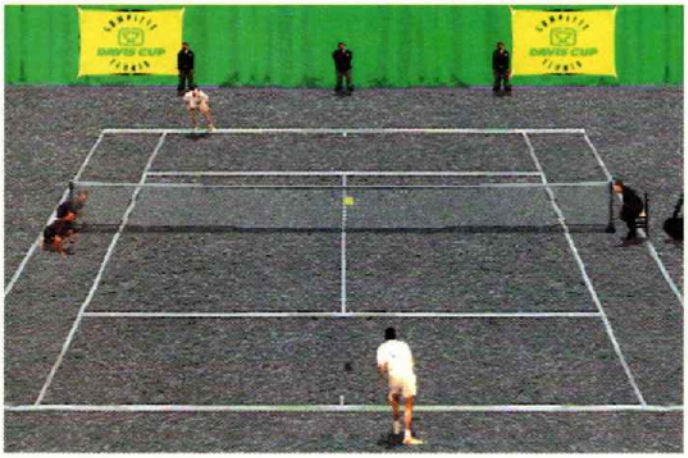
Mais, une fois n'est pas coutume, non seulement elles sont techniquement bien réalisées mais elles sont aussi et surtout extrêmement bien jouées. Sans parler du contenu, qui, selon les situations, les rend plus géniales encore. Il faut vraiment les entendre pour se rendre compte du travail effectué, aussi bien de la part des dialoguistes, que de la part des acteurs (trices). Du grand art et des surprises à chaque coin de rue ! Comme dans tout jeu d'aventure animée classique, et notamment ceux que l'on peut voir sur PC, on dirige le personnage principal sur l'écran, que l'on déplace à l'aide d'un curseur. Dans Blazing Dragons, c'est la même chose. Mais avec la manette uniquement. Vous disposez de plusieurs actions possibles (prendre, utiliser, voir, parler, etc.) qui vous permettent d'avancer dans votre quête du Graal. En sachant que chaque énigme peut devenir un vrai calvaire.

Un Monty Python se lâche sur la PlayStation.

Merci du renseignement !

Comparé à un Discworld, Blazing Dragons est supérieur en de nombreux points. Tout d'abord un humour «monty pythonien» plus accessible, car en français. Bien aidé en cela par des voix hilarantes, qui mettent tout de suite le joueur à l'aise. Ensuite, parce que les énigmes sont un peu plus logiques (mais tout de même difficiles par moment). Enfin parce que les personnages sont plus attachants, plus drôles. Bref, Blazing Dragons devrait plaire à tout joueur fondu d'aventure et ses dialogues sont appelés à devenir légendaires !

Davis Cup Tennis est le troisième jeu du genre à faire son apparition sur PlayStation. Si les deux premiers (Power Serve 3D d'Ocean et Sampras Extrême Tennis de Codemasters) avaient recours à la 3D, il en va tout autrement du dernier titre de Telstar.



C'est effectivement un jeu entièrement fait de «sprites» (dont nous ne voyons qu'une seule face) auquel nous avons affaire ici. L'éditeur anglais a voulu privilégier, semble-t-il, la vitesse d'animation des joueurs et des joueuses au détriment de la beauté, toute relative, de personnages entièrement réalisés en 3D. Si la présentation, très sobre, pour ne pas dire sans intérêt, peut d'entrée laisser le joueur averti sceptique, la suite est heureusement beaucoup plus relevée.

Idéal pour se familiariser avec les co mode "practice".

Des myriades d'options !

Ce qui frappe avant tout dans ce nouveau produit tennistique, c'est le nombre assez incroyable de types de jeu possibles, et en règle générale d'options en tout genre. Il existe effectivement 6 façons de s'essayer à Davis Cup. Tout d'abord, on vous propose le «Quick Game» qui, comme son nom l'indique, vous

DAVIS CUP TENNIS

Par Nourdine Nini

EDITEUR : TELSTAR
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1996

fiche technique — Davis Cup Tennis

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 4
Genre	Sport
Editeur	Telstar
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Selon tournoi
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Ludi Games

Davis Cup Tennis

Memory card | Multi-joueurs

graphismes : Il n'y a pas à dire, c'est très soigné. Même sans 3D. **4**

durée de vie : Tout dépend si vous pouvez jouer à plusieurs ou pas. **4**

jouabilité : Excellente, aussi bien pour un néophyte que pour un habitué. **4**

musique et son : Des voix digitalisées et des bruitages de bonne facture. **3**

originalité : Tout ce qu'il y a de plus classique en vérité. **3**

présentation : Point faible du jeu : on n'y voit rien d'intéressant. **1**

En résumé

Dans Davis Cup, ne vous attendez surtout pas à du spectaculaire. Si vous recherchez du travail soigné, une prise en mains immédiate et une certaine convivialité, alors ce jeu est fait pour vous. Ça change, non ? **4**

plongeons sont taculaires et ent accompa- de "ooh" et de » de la foule !

permet de jouer immédiatement, sans passer par la case «prise de tête». Lorsque vous en aurez fait le tour, vous découvrirez le «one off match» et ses 16 tournois possibles (attention à l'élimination directe), la Coupe Davis bien évidemment, et ses trois jours de compétition. Vient ensuite la «league» qui permet aux joueurs d'accumuler des points, dans le but unique de devenir le n°1 mondial. Le mode «Winner stays on» est également appréciable puisqu'il permet de réunir jusqu'à 12 joueurs. La principale caractéristique de ce dernier mode : tant qu'un joueur n'a pas perdu, il reste sur table, jusqu'à ce qu'un autre vienne à son tour l'en déloger. La convivialité est donc de mise. On n'oubliera pas non plus le célèbre mode «practice» qui va vous permettre de vous familiariser avec les commandes, seul face à une machine qui envoit des balles. À noter au passage que 4 types de terrains sont disponibles : la terre battue, le ciment, le bois et le gazon.

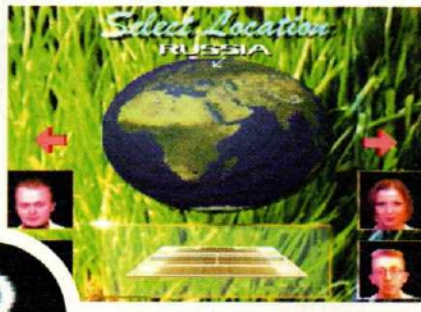
Changement de vue durant le match !

Maintenant que vous vous êtes bien entraînés, vous aurez certainement remarqué que le joueur sélectionné, sur les 32 possibles - aussi bien des hommes que des femmes pourvus de caractéristiques propres - peut donner quelques effets sympathiques à la balle. Merci les boutons «L» et «R» ! Toutefois, vous n'aurez «que» 4 coups de base bien distincts : le lobe, le smash frappé (très spectaculaire), le coup fort de revers ou de coup droit, et la volée. Bien sûr, tous ces coups peuvent différer selon la situation dans laquelle vous vous trouvez. Que vous fassiez un plongeon, une amortie simple, ou un passing-shot, vous constaterez que tout le panel des vrais coups a été reproduit ici. Le plus fort pourtant, outre le fait que des ramasseurs de balles ont été intégrés et que les tennismen expriment leur colère ou leur joie après un coup, c'est bien la possibilité de changer de vue de terrain à n'importe quel moment du match. Depuis le temps que l'on attendait cela ! Ainsi, que vous attaquiez vers le «haut» ou vers le «bas», vous verrez constamment votre joueur de dos ! Idem pour changer la couleur de la balle ou bien pour regarder le score : c'est faisable en plein match !

Un tennis d'une grande convivialité

Davis Cup Tennis fait partie de ces titres que l'on n'attendait pas et qui donnent entière satisfaction. Certes, les animations des protagonistes ne sont pas détaillées comme on le souhaiterait, mais force est de constater que l'ensemble est extrêmement bien fignolé. Les allergiques à tout ce qui est en 3D apprécieront certainement ce produit aussi convivial que bien réalisé. En tout cas, pour un premier tennis de la part de Telstar, c'est une sacrée réussite. Bravo !

Le troisième jeu de tennis est un exemple à suivre.



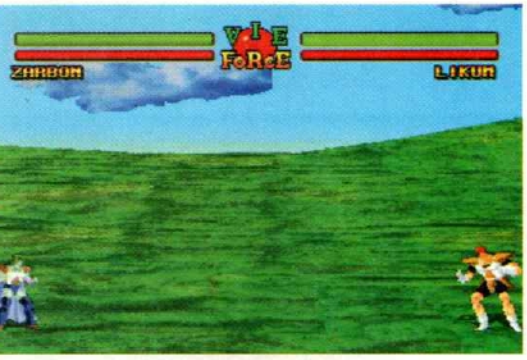
Une silhouette blonde, des formes extraordinaires - pour ne pas dire carrément surréalistes - pour un succès colossal. Non, PlayStation Magazine, à son grand regret, ne vous invite pas sur le tournage du dernier clip d'Ophélie Winter car si Dieu lui a donné la foi, il ne nous a pas encore donné l'occasion de la rencontrer. Ici, on parle de Dragon Ball Z et compagnie ! Après une sortie initialement prévue en janvier, San Goku et ses potes arrivent enfin chez vous.

DRAGON BALL Z

ULTIMATE BATTLE 22

Par Jean-François Morisse

EDITEUR : BANDAI
DISPONIBLE DEPUIS LE MOIS D'AOUT 96

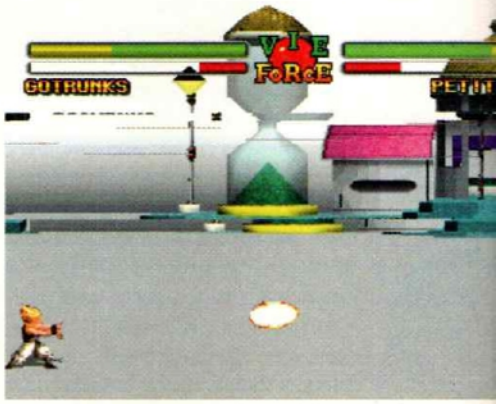


À peine a-t-on en main le CD d'un très beau jaune (burps !), que l'on sait déjà que Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 ne sera pas un jeu comme les autres. Preuve que l'intuition masculine, dont on ne parle jamais assez, n'est pas un mythe ! La véritable surprise ne commence qu'une fois le CD à l'intérieur de la machine. Après un logo Bandai à l'écran, c'est un véritable dessin animé que nous offre l'éditeur japonais. L'occasion de constater, si ce n'était pas encore fait, que les capacités de décompression vidéo de la PlayStation valent vraiment le détour. Il suffit, pour vous en convaincre, de glisser le CD de démo contenu dans ce numéro pour laisser FFF et ses clips vous faire une démonstration. Une fois terminée cette impressionnante intro - qui n'est en fait rien d'autre qu'une série d'extraits de dessins animés - le jeu peut enfin commencer. Autant dire que l'on est impatient. Dragon Ball Z, c'est tout un mythe. Des combats épiques qui durent sur 15 épisodes, un scénario béton qui ferait concurrence aux passionnants ouvrages de Robe-Grillet ; mais un indéniable intérêt qui vous colle à votre siège des heures durant. Bref, autant le dire carrément : toute une culture !

La philosophie de Kameha

Le jeu propose pas moins de 4 modes différents, et ce dès le début de la partie. Jouez ainsi contre l'ordinateur, contre un joueur humain (il est alors possible de se faire une sorte de film pour donner une impression de scénar, ce qui demande un minimum d'imagination), un mode "championnat" (huit combattants humains peuvent s'y affronter)

Tous les combattants sont ici réunis ou presque. En effet, il est possible de découvrir des personnages cachés comme Tortue Géniale. Rendez-vous à nos versions longues !



fiche technique — DBZ ultimate battle 22

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8
Genre	combat à licence
Editeur	Bandai
Sauvegardes	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	4 combattants vaincus
Niveaux de difficulté	4
Mémory Card	Oui
Distributeur	Bandai

Memory card

graphismes : Des sprites 2D qui n'ont hélas aucune finesse. 2

durée de vie : Quand on aime, on ne compte pas. 4

jouabilité : Sensibles du pouce, s'abstenir. 2

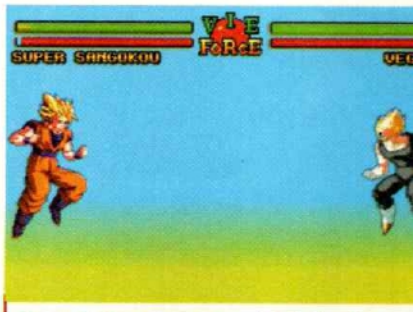
musique et son : Sympa mais vite soûlantes. 3

originalité : On se tape dessus, quoi... 1

présentation : Un chouette dessin animé. 4

En résumé

À PlayStation Mag, on se méfie des jeux à licence. Faire un jeu DBZ, c'est génial, le réussir, c'est encore mieux. Heureusement, DBZ 2, la suite, devrait être disponible dans la première partie de l'année 97. Un bon DBZ en perspective. 2



En combat, les super-guerriers peuvent aussi s'élever dans les airs. Ça ne change rien au combat. Dommage !

Une séquence d'intro qui en jette.

et un mode "transformation". Ce dernier mode est de loin le plus intéressant : il vous autorise à suivre l'évolution de n'importe quel personnage. Grâce à la Memory Card, le joueur peut sauvegarder ses performances et ainsi voir son personnage se transformer au fil du temps. Comme à la télé, l'interaction en plus. Les fans sauront apprécier ce mode à sa juste valeur. Mais je vous parle de personnages sans même vous donner de noms ! Amateurs de DBZ, réjouissez-vous, les plus grands sont là : Sangoku, Sangohan, Sangoten, Vegeta, Trunk, Cell, Super Bou, Bou (appelé curieusement Boubou... et pourquoi pas Bouba ? Ou Bibi Bidibule ? Ou Bibabeloula ?), Friseur... En tout, 22 personnages vous attendent. Une performance que surclasse d'entrée un jeu comme Tekken 2, sans parler de la trilogie Mortal Kombat qui ne saurait tarder à arriver.

Des coups et peu de couleurs

Une fois le perso choisi et quel que soit le mode de combat, la partie peut commencer. Première constatation, les graphismes sont loin d'atteindre ceux d'un Tekken 2. Mais attention, on ne joue pas à DBZ pour les graphismes. Et ce ne sont pas les rares zooms servant à donner des effets de perspective qui vont y changer quelque chose. Viennent ensuite les coups, composante essentielle d'un jeu de combat. Pas moins d'une dizaine de coups par personnage. Impressionnant ! Mieux vaut ne pas savoir que Tekken 2 affiche près de 40 coups par perso. Mais on me dira qu'on ne joue pas à DBZ pour les coups, ce que je conçois parfaitement. Reste la maniabilité, critère essentiel de n'importe quel jeu de combat. Avec ses demi-tours infernaux et ses trois quarts de tours, DBZ ne nous simplifie pas la vie. La manette PlayStation est bien loin de se prêter à de telles manœuvres. Mais j'entends déjà les plus fervents admirateurs dire qu'on ne joue pas à DBZ pour être tranquille et s'endormir. Soit, il faut souffrir pour être un super-guerrier.

Quoi qu'il en soit, DBZ n'a d'intérêt que pour sa seule licence. Si le but d'un jeu est de distraire, DBZ n'y parvient que parce que l'on retrouve Sangoku, Vegeta (surtout lui !) et les autres. S'il s'agit de jouer – et c'est le but de tout bon jeu qui se respecte – autant aller voir ailleurs.

Avant, il y avait deux sortes de flippers : les vrais qui se trouvaient dans les bistrots, et puis les plagiats tout minables sur nos consoles. On avait l'air bien ploucs à s'exciter sur nos bidules pourraves, obscurs ersatzs, lassants en quelques minutes. Mais ça, c'était avant.

PRO PINBALL THE WEB

Depuis, Empire a accompli un miracle : voici The Web, premier flipper synthétique digne de porter le nom de flipper. Oui, comme le dauphin.

EDITEUR : EMPIRE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1996

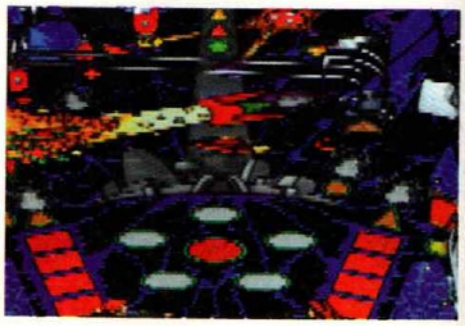
Fiche technique — Pro Pinball - The Web

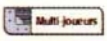
Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 8
Genre	Flipper
Editeur	Empire
Memory Card	Oui (high score)
Après une demi-heure de jeu	Début du niveau 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Distributeur	Ludi Games

Par Raymond Leboeuf

Vous voici pirate du futur, le meilleur dans sa catégorie paraît-il. Ça reste à prouver. Le web, c'est un réseau informatique global. C'est aussi votre territoire de chasse. Aujourd'hui, comme vous vous êtes levé de très mauvais poil, vous avez décidé de faire sa peau à Dark Queen - on ne sait pas trop ce qu'elle a fait de mal la pauvre, mais elle va morfler ça c'est sûr. Dark Queen vit dans une station orbitale satellisée au-dessus de la Terre ; et pour dégommer sa base, il va falloir accomplir cinq missions dans le Web. Ces missions seront symbolisées par de petits jeux vidéo au millieu de votre partie de flipper. Cinq missions accomplies, et à vous l'Ultimate Shodown... un multiball de six billes simultanées pour faire sauter sa gueule à la vilaine Dark Queen qui est très méchante. Si !

Déjà sorti sur Mac et PC, Pro Pinball the Web a fait un carton inter-planétaire. Sûrement pas grâce à son histoire, mais qu'importe. Je me faisais tout de même un peu de soucis quant à la reconversion de ce soft sur PlayStation. Généralement, quand la version Mac ou PC d'un jeu est bonne, la version console est bâclée, et Lycée de Versailles. Quand un jeu est bon sur PlayStation, la reconversion est mollassonne sur PC. C'est bien sûr une généralité... mais serait-ce le cas de Pro Pinball ?





graphismes : Oui, ça ressemble fichtrement à un vrai flipper. 3

durée de vie : Disons quelques mois, grâce aux bonus et combos. 4

jouabilité : Deux boutons pour les flips. Fastoche et naturel. 5

musique et son : Moi j'aime pas la musique, mais les bruitages sont OK. 3

originalité : Ben c'est juste un flipper. Le énième. 1

présentation : Rien à redire. C'est très correct. 4

En résumé

The Web est une réussite totale. L'unique flip-vidéo à me faire cet effet-là. Pourquoi ? Ça tient à très peu de chose : l'inertie de la bille ; le plateau bien conçu, lisible ; les bonus variés et intéressants. Les programmeurs aiment le flipper, et ça se sent. 4

Ben pas du tout, et bien au contraire

Parcours sans faute pour Empire. Les trois versions PC, Mac et PlayStation sont parfaites : Pro Pinball the Web est le premier jeu de flipper, depuis l'invention du jeu vidéo, à être aussi marrant qu'un bon vieux flip en fer blanc. The Web est même sûrement meilleur que certains vrais flips. Bon, mais c'est là que tout se complique pour moi, car il va falloir que je vous explique pourquoi The Web est un bon flipper. Oups ! Ben, il n'est pas spécialement beau. J'ai pas dit qu'il était moche non plus, attention. Bon, mais y a pas de quoi sauter au plafond. J'aime pas trop la musique, mais c'est une question de goût, et puis on peut la zapper. Surtout, il n'y a qu'un seul flipper alors qu'il aurait pu y en avoir plusieurs sur le même CD . Bon, j'ai toujours pas lâché pourquoi il est bien... Alors j'accouche, mais ça tient vraiment à pas grand-chose. Ce qui fait la différence entre ce flip et les centaines d'autres déjà sortis sur console et ordi., c'est son réalisme, et plus précisément le touché de la bille. On sent qu'elle est lourde, on sent son inertie. Elle va pile poil à la bonne vitesse. Ses rebonds sont naturels. Je ne sais pas trop comment ils ont fait pour les programmer, mais ça tient de l'alchimie. Cette bille se comporte exactement comme une vraie boule de flipper.

C'est tout ?

Non, c'est pas tout. Déjà, il n'y a pas de scrollings. Le plateau ne bouge pas et tient tout entier sur l'écran. Il est bien réalisé, quoique très classique, avec des targets, des rampes, des captures, des "when lit" etc. La difficulté est bien dosée, juste ce qu'il faut pour ne pas écœurer un débutant, et ne pas ennuyer un balèze. Et surtout, il y a un nombre incroyable de "combos", "specials" et bonus. Dix-huit en tout. Certains, encore une fois, sont tout à fait classiques, comme le "multiball", d'autres plus originaux, et bien trouvés. Par exemple, il y a les Missions, qui sont de petites parties de jeu vidéo super-simplistes - genre jeux à cristaux liquides - qui se déroulent sur l'écran des scores. La partie de flip s'arrête alors, et il faut accomplir la mission ; par exemple détruire des mines qui vous foncent dessus. Ça va très vite et vous n'avez que quelques secondes pour décupler votre bonus. Les concepteurs ont aussi eu l'excellente idée d'afficher à l'écran des explications qui défilent au fur et à mesure que vous déclenchez les bonus. Laissez-vous guider, et à vous les "high scores". Bref, c'est un flip canon.

Alors, j'me l'achète ?

C'est à vous de voir. Mais si vous êtes fan de flip, c'est tout vu. À condition que vous soyez du genre fidèle quand même, parce que le prix du jeu doit justifier de 200 parties sur le même flipper. C'est beaucoup, mais je pense que Pro Pinball the Web les vaut. Et puis si vous n'aimez pas les flippers, ben laissez tout de suite tomber, je ne comprends même pas pourquoi vous lisez encore ce test.

1 Ça, c'est le Jackpot. Si vous le touchez au milieu d'un multiball, ben vous touchez le Jackpot... des millions et des millions de points. Canon ! Mais j'aurais préféré de dollars.

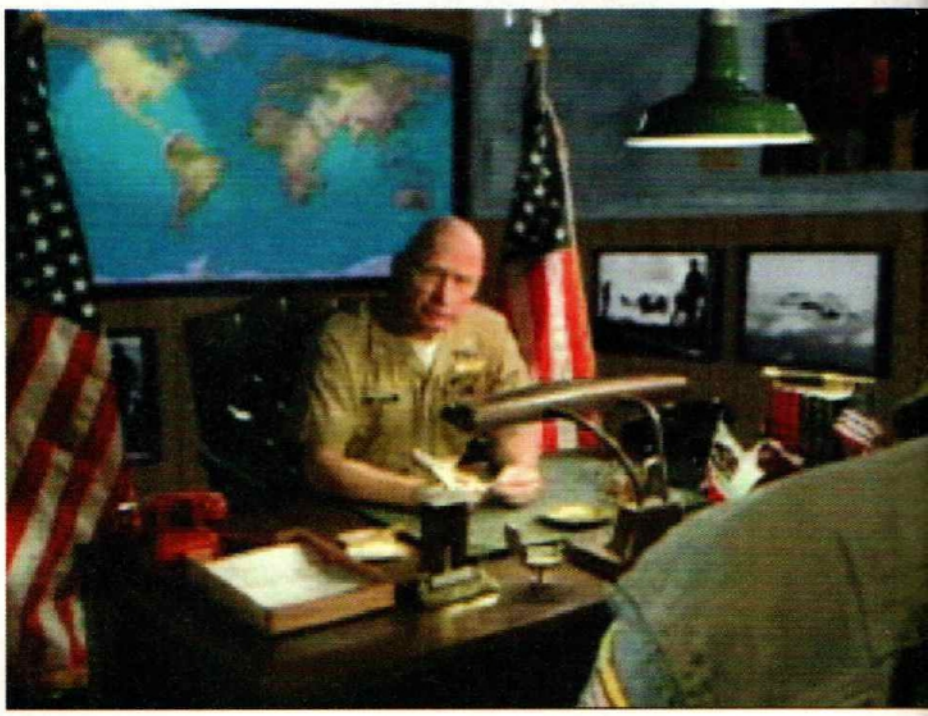
2 Les bumpers augmentent la valeur du Jackpot.

3 L'Arena Loop allume l'extra-ball.

4 Cette rampe capture votre bille, si vous passez plusieurs fois par elle.

5 Dégommer les six "targets" met en marche le champ magnétique qui immobilise votre bille. Ça permet de viser à tous les coups la rampe.

6 Une fois l'extra-ball allumée, c'est ici qu'il faut envoyer la bille pour gagner une bille en plus.



TOP GUN
FIRE AT WILL

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1996

Tom Cruise n'aura jamais été aussi accessible. Après avoir sauvé des enfants naufragés (source "Ici Paris"), notre bel éphèbe repart en vacances. Pour Top Gun donc, il ne reste plus d'autre choix : vous, le second sur la liste après Tom. Repassez-vous une dernière fois le film, le jeu, ça commence. Chut !

Par Jean-François Morisse

Une attaque en piquée sur une base au sol qui manque singulièrement de relief.

Microprose, ou Spectrum Holobyte si l'on veut être précis, fait une entrée remarquée dans l'univers de la console. Microprose fait partie des grands noms de l'univers des jeux sur PC et compte bien, d'ici quelque temps, s'imposer sur PlayStation comme un label de qualité. Top Gun et Gunship 2000, les deux premiers titres de l'éditeur, ne sont en fait pas des créations originales, mais des adaptations de titres PC. Une petite déception vite compensée par le choix et la qualité des deux produits qui, sans être de pures merveilles, tirent habillement leur épingle du jeu.

Top Gun tire son nom du film du même nom. Tout est d'ailleurs fait dans le jeu pour que la licence soit mise en avant de façon évidente, et cela malgré l'absence des principaux acteurs que sont Tom Cruise, Val Kilmer ou Kelly Mc Gillis. Ce n'est plus un budget dont un jeu a besoin pour s'offrir la participation de ces acteurs, mais une banque entière. Je ne recommande pas trop le Crédit Lyonnais car ces derniers temps, ce n'est pas trop la forme. Ceci pour ceux d'entre vous qui se décideraient à investir. On se doute alors que le scénario est primordial, et le mot n'est pas une "billevesée" comme dirait maître Capello. En effet, dès les premières secondes du jeu, le joueur se retrouve plongé dans une véritable film qui, hélas, n'a absolument rien

ON NOM EST DISCUTÉ DANS LA NAVY.

Souriez, vous êtes filmé !

U T'ES SERVI D'TA TÊTE!

fiche technique — Top Gun Fire at will

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Action
Editeur	Spectrum Holobyte
Sauvegardes	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	3 missions passées
Memory Card	Oui
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Electronic Arts

Top Gun fire at Will

Memory card

graphismes : Rien d'exceptionnel ici. **3**

durée de vie : Un jeu relativement facile. **2**

jouabilité : Simple et agréable. **4**

musique et son : Les musiques de "Top Gun" (le film) et des voix sympa. **4**

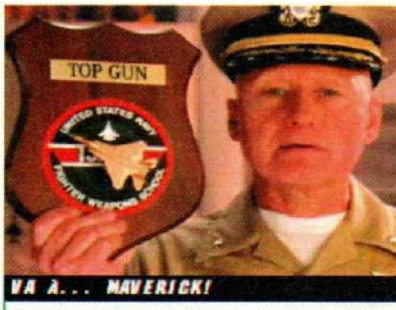
originalité : Pas terrible après Sky Target and Co. **1**

présentation : Comme le film, même la musique ! **4**

En résumé

Top Gun fait partie de ces titres qui vous garantissent plusieurs heures de plaisir. Bien que Raging Skies lui soit techniquement supérieur, Top Gun reste un titre qui vaut le détour, surtout si l'on est fan du film ou des avions de chasse en général. **3**

Un incroyable ballet aérien à vous couper le souffle. De l'action pure.



Une fois Top Gun passé, les missions commencent véritablement. Guantanamo Bay, vous connaissez ?

L'humour se caractérise par certaines phrases. Voyez donc en haut de l'écran.

d'interactif. Il ne s'agit ici que de suivre une histoire qui commence à Top Gun, l'école des pilotes de chasse de l'armée de l'air américaine.

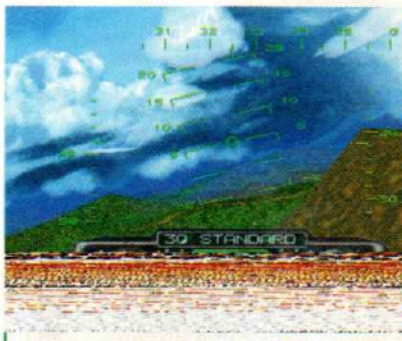
Bienvenue à Top Gun !

Les premières missions ne sont en fait que de l'entraînement, ce qui, soit dit en passant, ne vous empêche jamais de vous gauffrer copieusement. Les risques du métier... À bord de votre F-14 Tomcat, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie. À coups de mitrailleuse ou de missiles, rien ne vous arrêtera. D'autant que les ennemis ne sont pas difficiles à descendre en flammes. Contrairement à un jeu comme Sky Target ou Raging Skies (voir PlayStation Mag n°3, p. 64), le niveau de difficulté de Top Gun le met à la portée des joueurs débutants. Une bonne chose pour tous les pilotes dans l'âme. En effet, Top Gun est bien loin de jouer sur l'aspect simulateur de vol. Il ne s'agit pas ici de prendre en compte des paramètres de vol. Il faut voler, ne pas s'écraser et tirer sur tout ce qui bouge. Tout le monde a compris ? Une fois chacune de vos missions effectuées, vous retournerez au mode "scénario" pour y suivre la suite de l'histoire. Une histoire intégralement énoncée en anglais mais heureusement sous-titrée dans la langue de Baudelaire, les effets de style en moins. À noter que les textes ne sont pas dénués d'humour. Ceci en sachant que l'humour n'est pas universel et que ce qui nous amuse vous attriste peut-être profondément. Néanmoins, aucun risque de dépression avec Top Gun.

Peut-on craindre un Cuba ?

Une fois sorti de l'école avec un prix d'excellence, il ne vous restera plus qu'à attendre vos missions qui, au début, se dérouleront dans les alentours de Cuba. Là, les choses deviendront plus sérieuses. Bien que le niveau de difficulté ne soit pas particulièrement élevé, le jeu n'en demeure pas moins passionnant. Le scénario aidant, on se prend vite au jeu. D'autant plus qu'en vol, vos collègues ne manquent jamais ne vous adresser des commentaires pour le moins amusants. Bien sûr, la réalisation n'a rien d'exceptionnel, les missions ne sont pas particulièrement variées (attaques de cibles au sol, combats aériens, escorte...), mais le jeu n'en demeure pas moins attachant. Preuve qu'il est difficile d'avoir une opinion tranchée sur les jeux à grosse licence (voir notre article consacré à Dragon Ball Z).

Bref, sans être la révolution du genre, Top Gun s'avère être un jeu prenant, distrayant, et l'on n'en demande pas plus. À vous de voir si le monde des avions vous tente.



L'éternelle vue en intérieur, d'ailleurs pas très utile.

Vous qui rêvez de conduire la voiture de papa et de lui faire des grandes rayures en roulant sur l'autoroute en sens inverse, arrêtez tout et courez vous acheter Burning Road.

BURNING ROAD

Par Olivier Prézeau

Votre papa sera comblé puisque vous lui éviterez tout souci avec son Assurance, et il sera heureux de jouer avec vous en link ! Burning Road est un simulateur de course de stock-car qui ne fait pas dans la dentelle.

Un jeu qui se "link", monsieur !

Le jeu propose, au joueur amateur de sensations fortes, trois circuits de quatre ou cinq tours chacun et relatifs à trois niveaux de difficulté : Beginner, Advanced et Expert. Avant, il faut choisir le mode de jeu : "link" pour jouer avec deux PlayStation et deux télés, "practice" pour s'entraîner sur n'importe lequel des circuits ou encore "championship". Dans ce dernier mode, vous devez terminer chaque circuit dans un temps limite pour pouvoir espérer passer au circuit suivant. Sitôt l'un des trois circuits choisi, il faut aussi vous décider entre quatre bolides classés par ordre d'accélération, de vitesse maximale et de tenue de route. Évidemment, on peut ensuite opter pour la boîte de vitesse automatique ou manuelle. Autant vous dire tout de suite qu'il vaut mieux vous entraî-

Le nombre d'objets intervenant sur un même écran est assez considérable.

De nombreux éléments se trouvent sur les circuits et vous ralentissent.

EDITEUR : FUNSOFT
DISPONIBLE EN 2 NOVEMBRE 1996

fiche technique — Burning Road

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Course Auto
Editeur	Funsoft
Continues	Non
Memory Card	Oui
Après une demi-heure de jeu	Premier partout (mode easy)
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Funsoft

Lorsque l'on termine une course, on peut revoir toutes ses erreurs ou ses traits de génie grâce au Replay qui nous permet de découvrir ici la tronche des programmeurs du jeu.

graphismes : C'est de l'arcade pure et dure. 4

durée de vie : Pour battre des records seul ou à deux. 3

jouabilité : Prise en main immédiate, même si ça dérape un peu trop. 4

musique et son : Musiques spéciales mais qu'on sifflote après. 4

originalité : C'est pas vraiment original dans le genre, mais amusant. 3

présentation : Ce n'est pas le style de jeu avec de longues démos. 2

En résumé

Les gars de Toka ont vraiment maîtrisé à fond la PlayStation et nous prouvent qu'il manquait encore quelque chose dans un genre pourtant bien décliné. Si vous avez toujours rêvé d'habiter aux USA, ils ont tout fait pour que vous achetiez ce jeu. 4

ner à jouer en manuel, car les sensation sont vraiment bien meilleures et le réalisme de conduite poussé à son maximum. Les trois circuits se différencient par leur nombre de virages, et aussi par les intempéries et les changements de style de routes. Dans le premier, seulement deux longs tournants et peu de terrains différents seront les bienvenus pour débuter. Mais en mode "easy" et sur ce premier circuit, il est déjà bien difficile d'arriver à la première place. Un bon point pour la durée de vie.

Y a d'la casse !

Ensuite, tout se corse puisque les différents types de routes changent en pleine course : on passe d'un sol sec à un sol recouvert de glace, puis de neige sans crier gare. Ou plutôt si : on crie, on hurle et on s'amuse drôlement ! Bien vite, on découvre en effet que Burning Road, c'est l'école du dérapage. Si vous n'apprenez pas à bien contrôler les travers de votre bolide, vous n'aurez aucune chance de venir à bout du mode "championship". Côté technique, ne cherchez pas, Burning Road est fortement inspiré de Daytona USA en arcade, les créateurs du jeu sont certainement des piliers de salles, les petits fripons ! Ne voyez là aucune critique désagréable, n'oublions pas que c'est à eux que nous devons ce jeu sur PlayStation, le seul dans le genre. Ridge Racer et sa suite étaient superbes, Destruction Derby violent à souhait, mais aucun d'eux ne reprenait l'esprit "destroy" et débridé de Daytona. Le stock-car urbain, la tôle froissée, les droites à cent à l'heure commençaient à nous manquer cruellement!

"Burning Roaaaaaaaaaad !!!"

Et ces petites chansons débiles à mi-chemin entre le "easy listening", le "hard FM" et la variétoche japonaise, ça manquait aussi, non ? Alors les petits gars de Toka, une équipe de développeurs français travaillant pour Funsoft, a pris son porte-drapeau et s'est attelée à une tâche bien ardue : programmer un jeu le plus fun possible. Disons que lorsqu'on joue pour la première fois à Burning Road, on a du mal à trouver le côté sérieux et simulation ; on est trop occupé à ne pas se faire exploser contre les parois des montagnes que l'on longe à 240. Du coup, on n'a pas le temps d'admirer les décors ultra-colorés, complètement surfaits en clichés de jeux d'arcade. Pourtant, ça vaut le coup de détailler un peu les bas-côtés, le ciel, les éléments du décor. À ce propos, on peut noter qu'ils s'affichent d'une manière assez fluide, étant donné la tonne de textures bariolées appliquée avec amour par les graphistes. Pas de souci donc : si vous êtes amateur de jeux de course en arcade, vous serez servi. C'est du tout bon !

Des colonnes grecques qui tombent comme un cheveu sur la soupe : elles sont du plus bel effet dans cette cambrousse.

J'apprends à conduire sur ma PlayStation...

La classique pluie que l'on trouve dans toutes les simulations est ici remplacée par la neige.

Soviet Strike

Par Morgan

Après nous avoir gâtés avec les trois premiers jeux de la série (Desert Strike, Jungle Strike et Urban Strike), Electronic Arts sort le nouveau "Strike" pour console 32 bits. Cette fois, les très nombreuses missions se déroulent en Europe de l'Est et au Proche-Orient ! Lorsque EA s'adapte à l'actualité... Action !

Vous survolerez cinq régions différentes dont la Roumanie, la mer Caspienne et même Moscou !

Soviet Strike, comme les précédents volets de la série, est un shoot-them-up entièrement en 3D, qui vous met aux commandes d'un hélicoptère. Votre objectif est simple : intervenir dans les zones "sensibles" afin d'éviter que des conflits n'éclatent. L'organisation ultra-secrète à laquelle vous appartenez est constituée de quelques hommes : le commandant des opérations, un génie informatique, un agent secret glanant les informations à travers le monde et quelques hommes d'élite sur le terrain. Vous êtes l'un d'entre eux ! Le récent démantèlement des pays de l'Est et de l'ex-URSS a laissé un grand capital de mercenaires et d'armement sur ces territoires. Bon nombre de personnes s'en servent pour déséquilibrer le pouvoir, fomenter des rébellions ou s'organiser en mafia. Chacune des missions que vous mènerez mettra vos nerfs à rude épreuve !

Sauver des vies avant tout !

Il ne s'agira pas uniquement, comme dans les épisodes précédents, de faire du bruit et de tuer des unités ennemies. Loin des "Léon... nettoyeur", vous aurez à sauver des otages, protéger des innocents, effectuer certaines missions à vocation humanitaire. Bien sûr, il ne s'agira pas de jouer uniquement les mère Teresa en hélico. Outre la variété des missions, les classiques destructions massives, guerres retranchées et autres douceurs seront aussi de la partie ! Il faut noter que cette variété donne au produit une touche d'aventure et de réflexion très appréciable. Vous survolerez 5 régions différentes dont la Roumanie, la mer Caspienne et même Moscou ! Dans chaque zone, vous devrez effectuer entre 7 et 10 missions. Avec la possibilité d'utiliser des mots de passe entre chaque région.

Les vraies cartes d'état-major !

Profitant du gain des consoles 32 bits, Soviet Strike exploite de réels cartes et reliefs de terrain pour reconstituer la géographie des zones de combat. Issues de vraies photos satellites ou de repérages, les textures obtenues, qui ont été calquées sur le terrain en 3D, créent un effet saisissant. Très loin des graphismes épurés des épisodes précédents, le réalisme obtenu est tout simplement superbe. À propos de réalisme, bon nombre de véhicules ennemis (air, mer ou terre) ont été digitalisés et modélisés à partir de vraies unités ou de maquettes. Ces éléments additionnés donnent au jeu une touche encore plus réelle.

Des vidéo d'une qualité rare

Toutefois, vous vous en doutez, les graphismes réussis ne sont pas le seul point fort du jeu. Le gameplay n'est pas en reste et utilise à 100 % les possibilités de la PlayStation. Aucun ralentissement durant les explosions, le vol ou les séquences vidéo. Un nouvel angle de caméra vient se greffer à celui de Jungle, Urban ou Desert : le "chase view". Il donne une nouvelle perspective au jeu, votre hélicoptère évoluant en fonction des éléments extérieurs. De plus, comme avant, il est nécessaire, durant les missions, de récupérer différentes options telles que essence, munitions, etc.

Une des innovations majeures est l'ajout de séquences vidéo et audio pendant le jeu. Classiques telles que les briefing ou debriefing, nombre d'entre elles viennent aussi s'intercaler durant les missions. Superbement réalisées (et je pèse mes mots), ces petits clips, qui pourraient être issus du journal télévisé de CNN, ne sont pas juste destinés à faire joli ! Ils disséminent des indices pour la compréhension de la mission, se réfèrent à l'action en cours (si êtes en bonne posture ou non, par exemple). Un vrai plus pour le gameplay ! Cette intégration est d'autant plus réussie que ces séquences ont été étudiées pour être brèves, efficaces, et surtout ne pas lasser ni gêner le joueur (le script des vidéos a été réalisé par l'un des assistants de Steven Spielberg). Une vraie réussite donc.

Un alter ego en guise d'équipier

En terme stratégique, chacune des cartes a été étudiée, recréée en maquette et éprouvée pour donner le maximum de piment à chaque mission. Pour plus d'interactivité, un autre pilote évoluera sur la carte en même temps que vous. Il y effectuera ses propres actions, souvent en lien avec vos propres objectifs. Il sera bien évidemment

parfois nécessaire de le secourir ; de même, il viendra par moment à votre secours. Ce petit plus, comparativement au copilote que l'on choisissait dans Desert Strike, par exemple, donne beaucoup plus de liberté au joueur.

Il est aussi possible, avant le décollage, de configurer l'équipement de votre hélico. Plus de fuel, pas de roquettes... vous pourrez faire comme bon vous semble ! Cela permet aussi d'ajuster la difficulté du jeu en fonction de votre niveau. Pour les meilleurs et les plus kamikazes, il sera envisageable de s'équiper d'une mitrailleuse comme seule et unique arme ! Les ennemis ont eux aussi beaucoup plus de champ d'action. Ils ne se contenteront pas d'attendre que vous apparaissiez à l'écran pour réaliser qu'ils sont attaqués. Ils organiseront leurs défenses (ou leur retraite le cas échéant), tenteront des tactiques pour vous éliminer, etc.

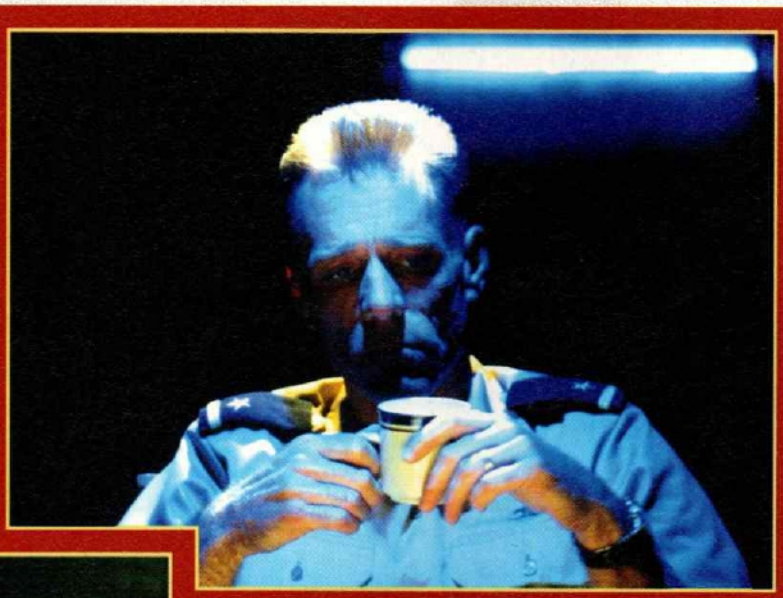
Une réussite quasi-totale

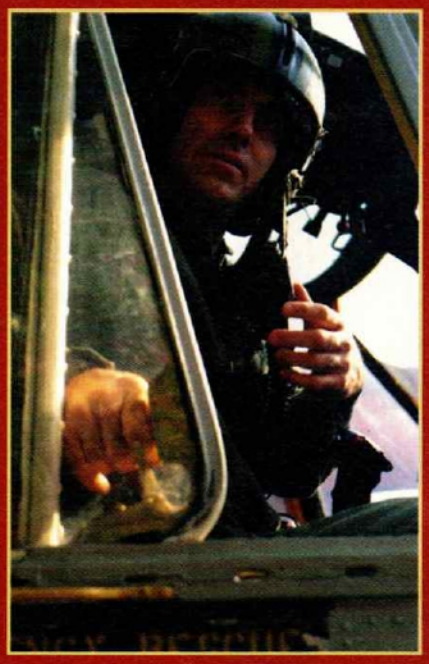
Ajoutée à tous ces nouveaux éléments, une musique dont l'intensité évolue en fonction du jeu, donne une rythmique réellement appréciable. Intégralement traduit en français (voix et texte), Soviet Strike devrait sortir fin octobre/début novembre en France. Adaptable à tous les styles de jeu, du "berzerker" qui veut tout détruire, au plus stratège d'entre vous, ce jeu est à priori une réussite totale.

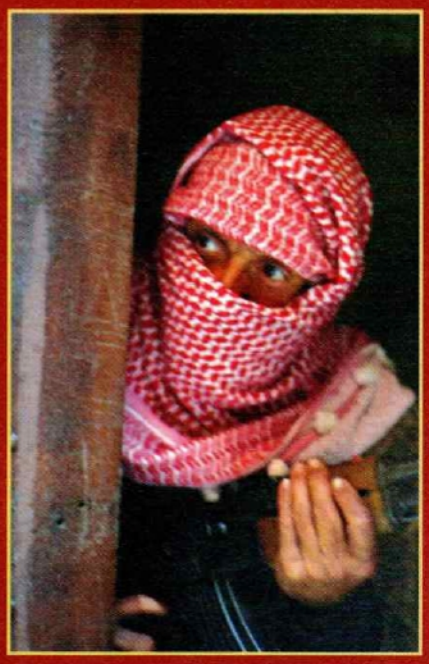
Les séquences vidéo ont été étudiées pour être brèves, belles, et surtout ne pas lasser le joueur.

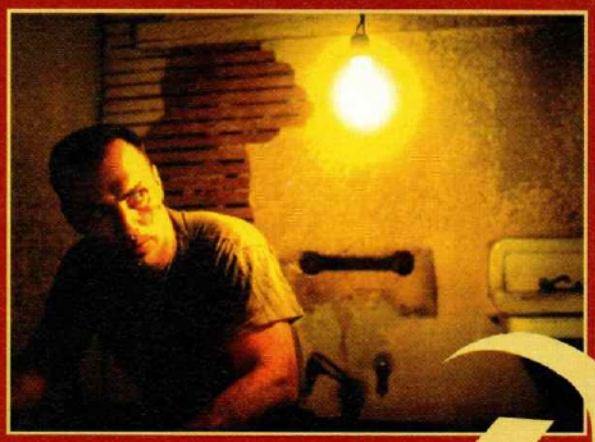
Et la vidéo dans tout ça... est-ce vraiment utile ?

Electronic Arts a voulu profiter des énormes capacités de la PlayStation pour intégrer des vidéos d'une rare qualité dans le jeu. Pour ce faire, plusieurs séances de tournage à Los Angeles et à Prague ont été nécessaires. Pas de fonds bleus mais de vrais acteurs, tout cela orchestré par l'un des assistants de Steven Spielberg ! Le résultat obtenu est un ensemble de petits films splendides, excessivement dynamiques et conçus comme certains journaux télévisés. En plus d'être bien réalisés et intégrés dans le jeu (voir article), ils donnent l'idée d'un monde cohérent. Le hacker (pirate) sur Strike.Net ou les news de GBS sont un peu comme les commentateurs des jeux d'EA Sports : ils établissent une référence graphique cohérente poussant la profondeur du jeu un peu plus loin. Tout bonnement superbe !









Une histoire, une vraie !

Avec Soviet Strike, les jeux d'action prennent un nouvel envol. Le scénario à lui seul suffira à vous tenir en haleine.

Interview de Michael Becker, responsable du design

PlayStation Mag : Pourquoi avoir choisi le thème des pays de l'Est pour cette nouvelle mouture ? Encore cette vieille rengaine américaine contre "le méchant rouge" ?
Michael Becker : (rires) Tout de même pas ! Nous avons un peu évolué, depuis... Les pays de l'Est nous ont paru intéressants pour plusieurs raisons. Tout d'abord, Strike a toujours été un jeu se situant dans les zones à risques, où il est nécessaire d'intervenir avant que des guerres se déclarent. Le potentiel militaire de ces pays est encore omniprésent et incontrôlé. En soi, tout ce potentiel est un vrai danger et correspond au thème du jeu. Autre point intéressant, la variété des décors des pays de cette partie du monde. Des paysages arides à la toundra, en passant par les grandes plaines glacées ou encore à la mer, cela offre d'immenses possibilités graphiques. Dernier point, tout cet armement donne une plus grande variété d'ennemis à pulvériser ! C'est le côté fun de l'argumentation.

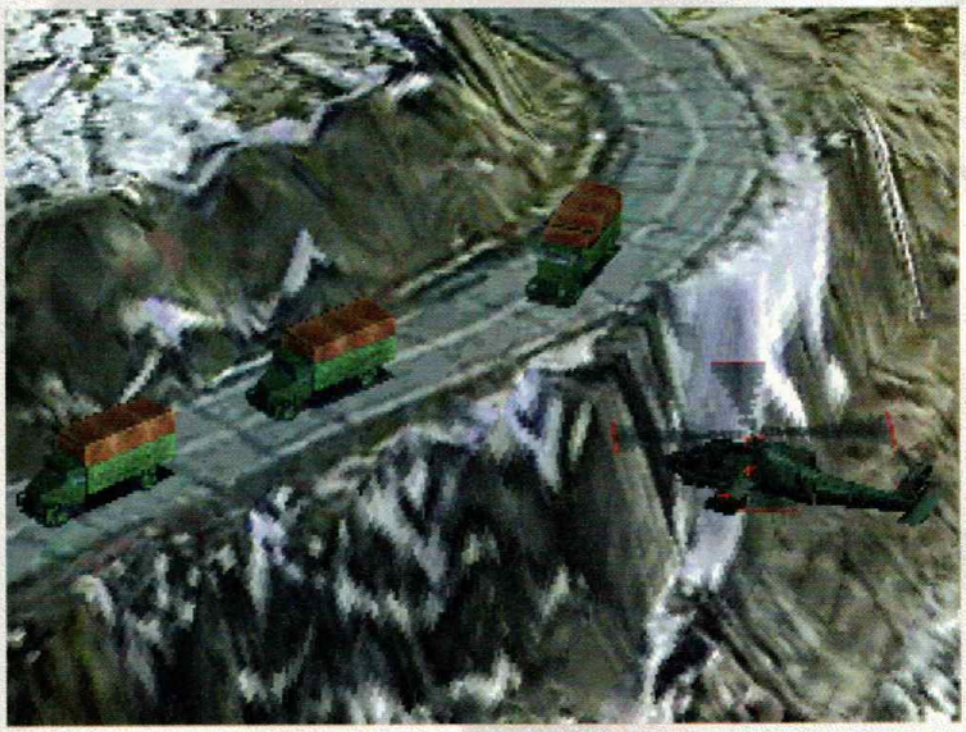
P.M. : De quoi vous êtes-vous occupé concernant le projet ?
M.B. : Du design, c'est-à-dire de la conception graphique et stratégique. Je ne réalisais pas les décors bien sûr, mais je supervisais l'ensemble pour lui donner une vraie cohérence. Des orientations (pourquoi tel choix plutôt qu'un autre) en collaboration avec John Mailey (le père de Soviet Strike) et toute l'équipe bien sûr.

P.M. : Toutes ces maquettes vous ont servi à quoi ?
M.B. : À tout et à rien. Certaines ont été numérisées, mais une grande partie des véhicules provient de photos de vrais véhicules appartenant à un collectionneur (il a plus de 50 chars chez lui...). Les maquettes m'ont plutôt servi à penser, essayer certaines situations. Je voulais vraiment tirer profit de la nouvelle orientation stratégique du jeu. Dès lors, les essais sur carte ou maquette ont donné vie à mes expérimentations.

P.M. : Concernant le choix des angles de vues du joueur, pourquoi ne pas avoir préféré une vue interne du cockpit ?
M.B. : Pour la simple et bonne raison que cet amalgame d'action/aventure, mélangé à des séquences vidéo, notifiait notre volonté de rendre le jeu libre, ouvert. Le joueur doit être à même de visionner l'ensemble de l'écran en un clin d'œil et de trouver comment se sortir des situations. Une vue à partir d'un cockpit limite son champ de vision et son sentiment d'interaction avec le monde extérieur. Et vu que celui-ci fait 8 000 par 6 000 pixels, il y a vraiment beaucoup à découvrir.

P.M. : Autre point délicat, vous avez opté pour des mots de passe à la fin de chaque région, mais pas après chaque mission. Pourquoi ?
M.B. : Il est clair que nous avons essayé de rendre le jeu le plus réaliste possible. Toutefois, cela ne devrait pas devenir un produit ennuyeux ou trop stratégique. Le choix des mots de passe donnés uniquement à la fin de la région permet de garder le niveau d'adrénaline au top. Le joueur doit réussir ! C'est indispensable pour s'intégrer et vivre le jeu. Et n'oublions pas qu'avant tout, il s'agit d'action...

Les auteurs de Soviet Strike nont pas hésité à se servir de maquettes, et même dans certains cas de véritables appareils militaires grandeur nature !



Interview de Michael Kosaka, producteur du jeu

PlayStation Mag : Quel a été le gain majeur de la conception du jeu pour une machine 32 bits ?

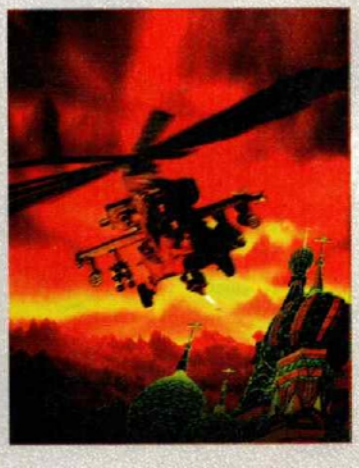
Michael Becker : Incroyable ! Cela nous a permis de réaliser un jeu vraiment proche de nos envies, sans nous limiter. L'espace de stockage du CD, la rapidité d'exécution des informations, l'affichage graphique de grande qualité, et du coup l'ajout de nombreuses séquences filmées. Depuis les premiers épisodes pour 16 bits, c'est un vrai lifting !

P.M. : La sortie de Soviet Strike est prévue aussi pour une autre console 32 bits. L'adaptation est-elle facile ?

M.K. : La version Saturn, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, sortira un peu plus tard ; mais nous ne voulons pas dédier nos jeux à une seule et unique console, même si la programmation est originellement prévue pour PlayStation. Il est vrai que les programmeurs préfèrent toujours travailler sur cette console car elle est plus "accueillante".

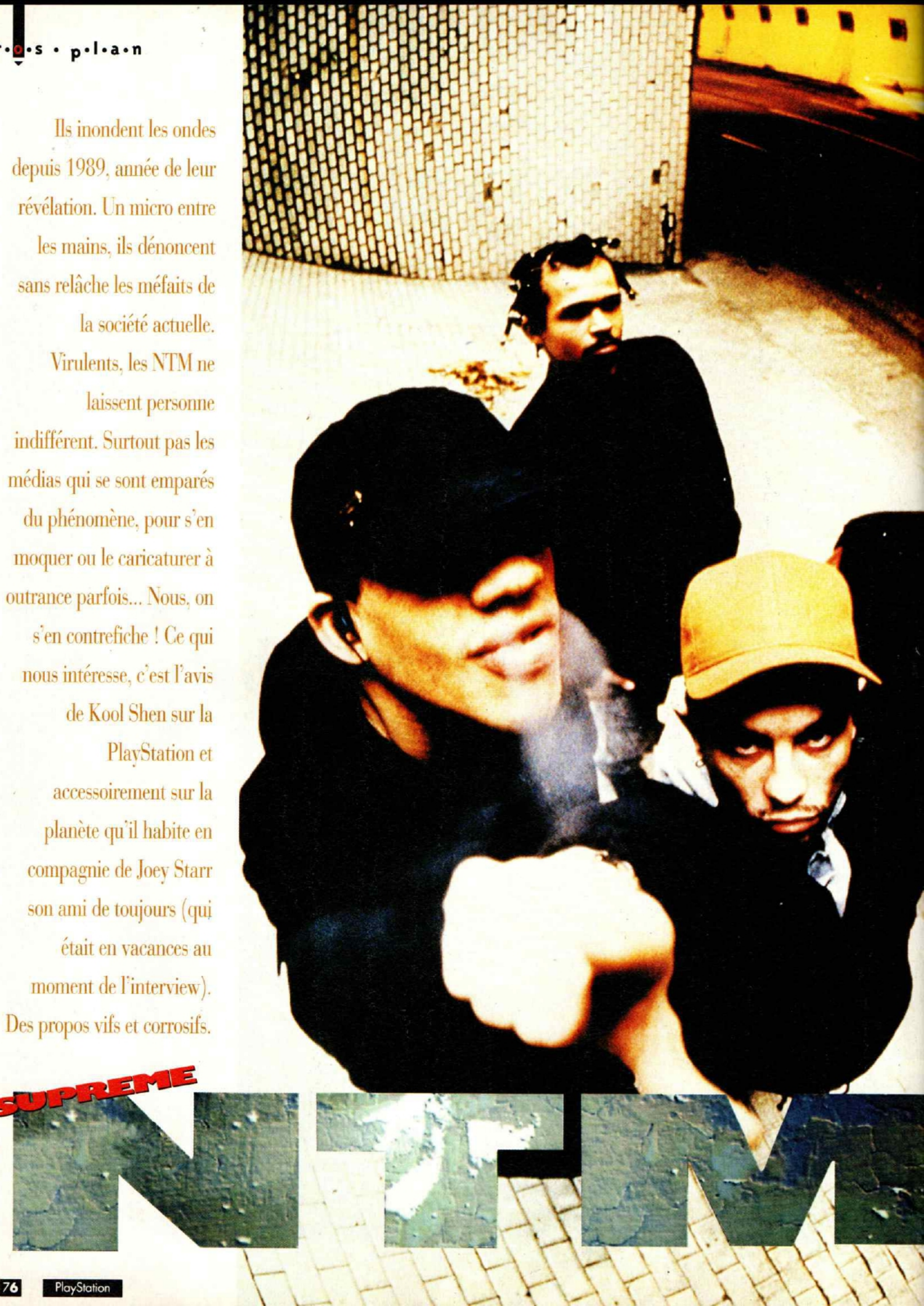
P.M. : Est-ce que cela signifie que vous avez d'autres projets pour d'autres machines, la Nintendo 64 par exemple ?

M.K. : Non pas du tout. Pour être franc, nous ne nous sommes pas penchés en détail sur cette console. L'absence de CD va de toute façon à l'encontre du type de jeu que nous essayons de faire. Alors de là à travailler pour une sortie N64... nous en sommes loin.



Soviet Strike exploite de réels cartes pour reconstituer la géographie des zones de combat.

Ils inondent les ondes depuis 1989, année de leur révélation. Un micro entre les mains, ils dénoncent sans relâche les méfaits de la société actuelle. Virulents, les NTM ne laissent personne indifférent. Surtout pas les médias qui se sont emparés du phénomène, pour s'en moquer ou le caricaturer à outrance parfois... Nous, on s'en contrefiche ! Ce qui nous intéresse, c'est l'avis de Kool Shen sur la PlayStation et accessoirement sur la planète qu'il habite en compagnie de Joey Starr son ami de toujours (qui était en vacances au moment de l'interview). Des propos vifs et corrosifs.



Crédits photos : © Laure Maud

PROPOS RECUEILLIS PAR BENJAMEN JANSSENS

PlayStation Magazine : Ton pseudo, Kool Shen, il vient d'où ?

Kool Shen : Ça remonte au milieu des années 80. À l'époque, on faisait des graffitis sur les murs de la capitale. Joey Starr écrivait "Joey" et moi, "Shen". Ce n'est que plus tard, pour les besoins de la scène, que nous avons ajouté les qualificatifs "kool" et "star".

PM : Venons-en au fait. Les jeux vidéo, tu aimes ?

K.S. : J'ai commencé à jouer presque dès leur apparition. J'ai beaucoup joué à Pac Man et Space Invaders avec un pote qui avait une console Atari 2 600, par exemple. Ensuite, j'ai eu droit à la Coleco Vision, à la Mattel Intelevision et au PC. Sur le PC de mon frère, j'ai fait de très nombreuses parties de Links, la simulation de golf. Mon kif, ce sont les jeux de sport.

PM : Il n'y a pourtant pas énormément de jeux de sport sur PlayStation, du moins, pas encore ?

K.S. : Je joue beaucoup à Total NBA'96 et Adidas Power Soccer, seul contre l'ordi, ou à plusieurs, ça m'est complètement égal. Mais j'attends la suite, c'est vrai.

PM : Et les jeux de baston ?

K.S. : C'est pas trop mon trip, même si je ne peux pas m'empêcher de jouer à Tekken. C'est la réalisation de ce jeu qui me plaît. On vient tout juste de me donner Tekken 2, et c'est trop mortel !

PM : Joey joue autant que toi ?

K.S. : Il a une PlayStation, mais il n'est pas autant accro. Il ne joue pas beaucoup, je crois. Sa période de folie WipEout lui a passé.

PM : Avant de commencer l'interview, je t'ai entendu parler de Resident Evil, c'est aussi le genre de jeux que tu apprécies ?

K.S. : Je ne le sais pas encore. Les écrans qui se suivent, les objets à chercher... Je préfère les jeux immédiatement accessibles. D'ailleurs, je ne lis jamais la notice, à moins de bloquer quelque part dans le jeu !

PM : À part les jeux vidéo, tu as d'autres passions ?

K.S. : Le sport et la musique.

PM : Tu as donc suivi les JO d'Atlanta ?

K.S. : Bien sûr. C'est l'après JO qui m'a été fatal. Avoir regardé du sport pendant deux semaines des jours et des nuits durant et puis plus rien, comme ça, du jour au lendemain... Il n'y a plus "Voisin, Voisine", c'est vrai, mais la télé à deux heures du mat. en France, ça fait toujours aussi peur.

PM : Et la musique, ça remonte à quand ?

K.S. : À 1989, avec un premier passage radio sur Radio Nova. Peu de temps après, ça a été le premier single, "Je Rappe", que l'on trouve dans une compilation appelée "Rappattitude" chez Label Noir. Puis tout s'est très vite enchaîné. Le premier album, "Authentik" en 91, le second, 93... "J'appuie sur la gâchette" en 93, et tout récemment, "Paris sous les bombes".

PM : Que penses-tu du mouvement hip-hop actuel ?

K.S. : Ce qui est véhiculé par les médias, ce qui passe à la radio, n'est pas représentatif du hip-hop. Il n'y a pas suffisamment de hip-hop underground, même si le hip-hop underground n'est pas toujours bon. Un groupe ne fait pas de l'underground histoire de le revendiquer sur une pochette de disque ! Sortir des insultes, c'est pas forcément underground. Si c'est n'importe quoi à la base, cela reste n'importe quoi. Il faut de la cohérence dans les propos et la musique, ce qui n'est pas vraiment le cas

> **"Après Tekken, on vient tout juste de me donner Tekken 2, et c'est trop mortel !"**

avec les groupes du moment, plutôt funs dans le genre "Los Angeles du rap ".

PM : Dans un récent "Entrevue", Iggy Pop critiquait les rappeurs français, en affirmant qu'ils singent les rappeurs américains. T'en dis quoi ?

K.S. : Il n'a pas vraiment tort sur certains points. Mais il voit ça de chez lui. Peut-être a-t-il vu un clip à la télé quand il était de passage en France et en a fait une généralité. Je ne crois pas qu'il connaisse vraiment le rap français... L'avis d'Iggy Pop, on s'en fout de toute façon.

PM : Les US, justement, et les "vieux" rappeurs comme Public Enemy, NWA ou The Two Live Crew (groupes de rap très virulents), ça te rappelle quelque chose ?

K.S. : Bien sûr, j'écoute encore leurs anciens titres quand je tombe dessus.

PM : Le fait qu'en France – contrairement aux États-Unis où le rap remporte une plus faible adhésion qu'auparavant – le mouvement hip-hop continue, tu en penses quoi ?

K.S. : C'est bien. Il y a plus de structure qu'avant. Le son est plus travaillé, par exemple. Malheureusement, les maisons de disques ne sont pas très réceptives. Il y a encore beaucoup d'auto-productions car les médias ne suivent pas non plus. Ils n'aident pas les petits groupes et ne contribuent pas à l'explosion du mouvement. Si bien que les chanteurs associés au rap en France ne sont pas toujours les meilleurs...

PM : En 89, je me souviens avoir voulu acheter une cassette audio d'un groupe de rap US appelé Eazy E ; et le vendeur m'avait demandé ma carte d'identité. Heureusement que la censure est moins présente en France !

K.S. : On te demande ta carte d'identité pour acheter une cassette de rap où les mecs parlent de gun, alors que les armes sont en vente libre aux States. C'est n'importe quoi ! Heureusement qu'en France, la censure n'est pas aussi forte.

PM : J'ai lu que vous alliez souvent à New York.

K.S. : J'y vais depuis 1985 à l'époque où j'étais "graffiti-artist", pas encore rappeur. Joey y est allé plus tard, pour le travail. C'est vraiment une ville géniale, sur le plan culturel et du hip-hop. C'est chaque fois un grand bol d'air, mais je ne crois pas que je pourrais y vivre.

PM : Tu es très attaché à la capitale ?

K.S. : Plus ou moins. J'habite toujours en banlieue, à Saint-Denis, comme Joey.

PM : Ménélik disait vouloir pousser des petits groupes avec l'argent qu'il gagne. C'est pareil pour vous ?

K.S. : C'est le but effectivement. Joey s'est également lancé dans la réalisation de clips. C'est quelque chose qui m'intéresse moi aussi.

PM : Crois-tu qu'il y ait une différence entre Paris et la province au niveau du hip-hop ?

K.S. : Non, même s'il est vrai qu'à Paris, de par la grandeur de la ville, il y a plus de possibilités qu'en province. Cela n'empêche : on a fait des tournées en province et les gens sont autant réceptifs qu'à Paris.

PM : Le prochain concert est prévu pour quand ?

K.S. : On vient de terminer une tournée, et l'on repartira lorsque le quatrième album sortira, au printemps 97.

PM : Quelle est la tendance de ce futur album ?

K.S. : Ça reste une surprise. Je peux seulement dire qu'il sera beaucoup plus noir que les précédents.

PM : Il ne t'arrive jamais des choses sympa dans la vie ?

K.S. : Si, bien sûr. J'suis un gros rigolo avec mes potes, il m'arrive des choses drôles dans la vie, évidemment. Mais la vie est sérieuse. Elle doit être prise au sérieux et nos chansons la racontent telle qu'on la perçoit.

PM : Les paroles sont toujours très cyniques.

K.S. : Nous aimons ironiser sur la vie et ses aléas, la tourner en dérision. Le cynisme permet de toucher les gens. C'est un bon moyen de les remuer, mais il faut savoir le maîtriser car cela peut devenir une arme terrible.

PM : Pourquoi être aussi pessimiste ?

K.S. : Pas pessimiste, mais réaliste ! La situation, la crise, ça touche tout le monde. Pour les gens qui sont mal lotis dès le départ, ça va de mal en pis. Je ne vois pas comment ça peut s'arranger. On aura beau dire aux jeunes "Pose ton gun !", quand t'as faim, tu manges. On ne vit pas avec des chansons. Je ne vois pas comment on peut penser autrement aujourd'hui. Quand t'habites en cité, à 13 ans t'as fini de rêver.

PM : En ce qui concerne la télé, Joey disait lors d'une interview : "Le problème, lorsque tu achètes une télé, c'est qu'il y a une notice pour la brancher, pas pour la regarder". Les jeux vidéo te servent à regarder la télé différemment ?

K.S. : C'est simplement une question d'envie. Quand j'allume mon poste, je me demande si j'ai envie de participer ou non. Il nous arrive, à Joey et moi, de mater la télé et de nous laisser aller, de fumer un oinj. À d'autres moments, j'ai envie d'agir, comme tout le monde. Alors, je branche ma console et je joue.

PM : Mais d'une façon générale, vous, les NTM, vous ne voulez pas que les choses vous échappent, non ?

K.S. : C'est vrai, mais j'espère que tout le monde est comme ça. Notre slogan, c'est : "Gardez les yeux ouverts !".

PM : Tu ne crois pas que c'est de plus en plus dur de garder les yeux ouverts ?

K.S. : Non, je crois qu'il y a plein de choses à voir. Je n'arrive pas comprendre qu'on puisse fermer les yeux sur l'actualité, sur ce qui se passe dans le monde, chez nous, et laisser les choses se passer.

PM : Joey disait aussi : "L'Afrique vue par Sega, c'est des palmiers et du sable chaud". Et l'Afrique vue par Sony, ça donne quoi ?

K.S. : Sûrement la même chose. Les jeux vidéo sont un reflet déformé de la société. Mais il faut bien attirer les gens. C'est un loisir, après tout.

PM : T'aurais des idées pour faire un jeu vidéo ?

K.S. : Ouais, éventuellement. Voire des idées pour composer la bande-son d'un jeu, pourquoi pas. Ça pourrait être amusant et un bon véhicule pour nos messages... (moment d'hésitation). Faudrait voir le jeu, en fait.

Crédit photo: © Xavier de Nauw

Offre Spéciale Abonnement
PlayStation
1 an d'abonnement
+ 6 CD exclusifs
245F
seulement
au lieu de ~~294F~~
soit près de 17% de réduction
Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Bulletin d'Abonnement

PlayStation MAGAZINE

À renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19

❍ **OUI, je profite de l'Offre Spéciale Abonnement PlayStation Magazine qui m'est réservée. Je m'abonne pour 1 an (6n^os+6CD) au prix de 245F au lieu de ~~294F~~ soit près de 17% de réduction.**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :

❍ Chèque postal ou bancaire
❍ Mandat-lettre
❍ Carte Bancaire

PS004

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : .....

Prénom : ..... Sexe : ❍ M ❍ F

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Signature (impérative)

Offre Spéciale Abonnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Il fallait au moins un dossier spécial pour fêter l'arrivée de Tekken 2 sur notre chère console 32 bits. Et sur le CD de démos ! C'est désormais chose faite ! Trucs, astuces, coups à gogo... la totale ! Ce dossier placé sous le signe du combat sera scindé en deux parties en raison du nombre important de combattants (25 au total !). C'est pourquoi vous ne trouverez, dans cette première partie, "que" les coups de 10 personnages. Vous verrez que pour débuter, c'est amplement suffisant.
Non content de vous proposer toujour le meilleur de nous-mêmes, vous bénéficierez en outre des dernières astuces à la mode sur d'autres titres. Ainsi, vous explorerez les niveaux de Fade to Black en toute impunité, puis vous goûterez aux joies de la vie animale sur la planète X grâce à notre ami Gex. Si vous êtes encore d'attaque, vous pourrez prendre votre voiture et faire un petit tour dans "Need for Speed" histoire de changer d'air. Et après cela, si la faim vous tenaille encore, vous pourrez toujours faire une halte dans les cuisines de Po'ed... Vous l'avez compris, dans PlayStation Magazine, lorsque c'est la rentrée, c'est encore les vacances !

Tekken 2

Pour jouer avec les combattants cachés

Voici le portrait de famille de Tekken 2 !

Il suffit de terminer le jeu avec tous les personnages de base. Pour vous faciliter la tâche, allez dans le menu des options et réglez les paramètres de la façon suivante : 1 Round, 20 secondes de temps de combat et difficulté "Easy". Chaque fois que vous terminerez le jeu avec un perso de base, même si vous perdez des "continues", vous ferez apparaître un nouveau combattant. Sauvez vos parties sur Memory Card afin de ne pas rejouer à chaque fois ! Bon courage ! Kazuya apparaît lorsque vous avez terminé le jeu avec tout le monde. Devil et Angel apparaissent lorsque vous terminez le jeu avec Kazuya. Pour faire apparaître Alex et Roger, un kangourou et un dinosaure, il faut terminer le jeu avec Angel et Devil. Si Alex et Roger n'apparaissent pas encore, terminez le jeu avec les 8 combattants du haut du menu de sélection des personnages, vous verrez qu'ils apparaîtront alors subitement.

Pour jouer avec des combattants en "SD" (Super Deformed)

Une fois que vous avez gagné tous les personnages du jeu, au moment de choisir votre combattant sur l'écran de sélection, maintenez le bouton Select enfoncé et validez avec l'un des quatre boutons du paddle. Vous verrez alors que votre combattant aura une grosse tête (SD) ! Vous pouvez obtenir une tête encore plus énorme en remportant le match en SD et en refaisant une seconde fois l'astuce.

Vous avez la grosse tête !

Vous avez cette fois-ci le même crâne que l'ET de Roswell !

Pour jouer de face contre l'adversaire

Une fois que vous avez tous les persos du jeu, mettez-vous en "Arcade Mode". Lors de la validation de votre combattant sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons L1 et L2 et pressez sur l'un des quatres boutons du paddle pour valider.

Mettez-vous en "Arcade Mode".

Le jeu se déroule de face comme dans une simulation de boxe !

Les coups de tekken 2

Ce dossier sur Tekken 2 sera en deux parties en raison du nombre important de combattants : pas moins de 25 ! C'est pourquoi nous vous dévoilons, dans ce numéro, les coups complets de "seulement" 10 personnages... Ce dossier est donc à suivre dans le prochain numéro. En attendant... bons matches !

Jun

Projections

□ + ⊗ ou △ + ○

↘ △ + □

Contre-attaque

← □ + ⊗ ou

← △ + ○

Les coups spéciaux

→ △

→ □

→ ○

⊗ + ○

↓ ⊗ + ○

← ⊗

← ⊗ ○ ○ ○

← ⊗ △

□ △

□ ⊗

□ ○ ○ ○

□ □

□ □ ⊗

□ □ ○

□ + ○ △ □

□ + ○ △ □ ○ ○ ○

□ + ○ △ ○

□ + ○ △ ↓ + ○

⊗ ○ ○ ○ ↙ ○ ○ ○

⊗ ○ ○ ○ ⊗

⊗ ○ □ + ○ △ ○

→ ⊗

Bruce

Projections

△ ○ ou □ ⊗

→ ↓ ↘ □ + △ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ⊗ △ + □ + ⊗

2 ⊗ □ + △ + ⊗

3 △ ⊗ □ + △ + ○

4 △ ○ □ △ + □ + ⊗

5 □ + △ □ + △ □ + △

Les coups spéciaux

□ + △

↘ ⊗ + ○

→ → ○

→ → ⊗

→ → → ⊗

→ □ + △

↘ □ △

□ △ → ○

□ △ ○

□ △ ↓ ○

→ □ △ □

□ ○ ⊗

□ △ ⊗

□ △ □ △

← ⊗

← ⊗ △

← ⊗ ○

⊗ ⊗

⊗ △ □ ○

← ○ ⊗ ○

← ○ ⊗ ↓ ○

→ ○ ⊗ ○

↓ ⊗ + ○ ⊗

↘ ⊗

↘ ⊗ □

← △ + ⊗

← ← ⊗ + ○

Lei

Projections

△ + ○

ou

□ + ⊗

→ → □ + ⊗

Les coups spéciaux

△ △ △ ⊗

↙ ○ ○

→ ○ □ △ ○

→ ○ □ △ ⊗

→ □ △ □ △ ○

→ □ △ □ △ ⊗

→ ⊗ ○

→ ⊗ ↓ ○

→ ○ □ △ ⊗ ○

→ ○ ○ △ ⊗ ↓ ○

⊗ ○

⊗ ○ ↑

→ → ⊗ ○

↓ ↓ ⊗ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ⊗ + ○

2 ⊗ ○

3 → ⊗ ○

4 ↓ □

5 ○ ⊗

⊗ ⊗ ○ ○

○ □

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 □ ⊗

2 ⊗ ○

3 □

□ + △ ⊗ ⊗

← ← ⊗ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 □

2 ↓ ↓ □

3 △

4 ○

5 ⊗ + ○ ⊗ + ○ ⊗ + ○

6 ↓ ↓ ○ ○

← □ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

2 ○

→ △ □ △ □

Heihachi

Projections

△ + ○
ou
□ + ✕
→ → □ + △

Les coups spéciaux

→ ↓ ↘ △
→ ↓ ↘ □
→ → △
↓ ↘ → △
→ ○
→ → ✕
○ ✕
→ → → ✕
→ ↓ ↘ ✕
↓ ○
□ △
□ △ △
□ □ △

↘ □ △
○ ○
↗ ○ ○
↘ ✕ ○
→ ↓ ↘ ○ ○ ○
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 ○ ○
↓ □
↓ □ △
← ← ✕ + ○
↓ □ + ○

Yoshimitsu

Projections

△ + ○
ou
□ + ✕
← ↖ ← □ + △

Les coups spéciaux

→ △
↗ ✕ + ○
↘ ✕
→ → ○
→ → ✕ + ○
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 □ + △
2 ✕ + ○
○ ✕
△ ✕
△ ↓ ✕
✕ ○
○ ○ ○
← □ □ □ □ □ □
↖ △ △ △ △ △ △

↖ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 → + ○
↓ ✕ + ○
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 Faites un mouvement de 360° sur la croix de direction.
2 ←
↗ □ + △
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 ↓
← ✕ + ○ ✕ + ○ ...
... ✕ + ○ ✕ + ○ ✕ + ○
↖ ← □

→ → ✕ + ○
↓ □ + ○
↖ □
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 ↖
← ← □
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 □

King

Projections

△ + ○
ou
□ + ✕
↖ □ + △
↖ ↖ □ + △
↖ → □ + △

→ ← ↖ ↓ ↘ → □
↘ ✕ + ○
↓ ↘ → □
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 □ + △
2 □ + △ ✕ ○ □ + △
→ → △
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 □ + △
2 □ + △ ↑ ↓ ✕ + ○
↓ ↘ ○ ○ ○ ○ ○
Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :
1 ○ △ □ ✕
□ + △ + ○ + ✕
→ ↘ △ + ○

King

Projections (suite)

↘ ↗ △ + ⊗

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 □ △ ⊗ □ □ + △
2 □ + △ ⊗ □ □ + ⊗
3 □ + △ □ ⊗ □ + △ + ○
4 □ + △ ⊗ ○ □ + △

↘ ↗ □ + ⊗

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 △ □ □ + △
2 ⊗ + ○ □ + △
3 □ △ ⊗ + ○
4 △ □ ⊗ ○

Les coups spéciaux

→ → △
↓ ↗ △
↗ □ + △
→ → □ + △
↗ △ + ○
→ → ○
→ → ⊗ + ○
→ → → ⊗ + ○
↑ ↗ ⊗ + ○
□ △
□ △ □
△ □
↓ □ △
↓ ↗ ○ ○ ○ ↓ ...
... ⊗ + ○ ○ ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 △

→ □ + ○
→ □ + △

Armor King

Projections

△ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ↓ ↓ ↓ + □ + △
□ + ⊗
↙ ↙ □ + △
↙ → △
↓ ↘ → □
→ ← ↙ ↓ ↘ → □
↘ ⊗ + ○

Les coups spéciaux

→ → △
↓ ↘ △
↗ → → □ + △
↑ ↗ □ + △
← □ + ○
→ □ + ○
→ ↓ ↘ △
→ ↓ ↘ □
→ → □ + △

↗ △ + ○
→ → ○
→ → ⊗ + ○ ⊗ + ○
→ → → ⊗ + ○
↑ ↗ ⊗ + ○
□ + △
□ △ □
△ □
↓ □ △

↓ ↘ ○ ○ ○ ...
... ↓ ⊗ + ○ ○ ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ↓ ↘ ○ ○ ○ ○ ○
↑ ↗ ○ ○ ○
↗ □ + △ ↓
↑ ↗ □ + △ ↓
↑ ↗ □ + ○

Nina

Projections △ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 □ △ □ △ □ ⊗
□ + ⊗
↓ ↘ → ⊗ + ○

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ⊗ + ○ ⊗ ○ □ + △
2 ⊗ + ○ ○ △ □ + △
3 ⊗ □ ○ △ + ○
4 □ ⊗ △ + ○ ⊗ + ○ □ + △

↘ ↘ □
↓ ↘ → □ + △

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 ⊗ ○ ⊗ □ + △
2 □ ⊗ △ □
3 ⊗ □ ○ □ + △ □ + △
4 △ □ ⊗ ○ □ + △
5 △ ⊗ ○ △ △
6 □ ⊗ + ○ □ △ □ + △
□ + ⊗ →

Contre-attaque ← △ + ⊗ ou ← □ + ○

Les coups spéciaux

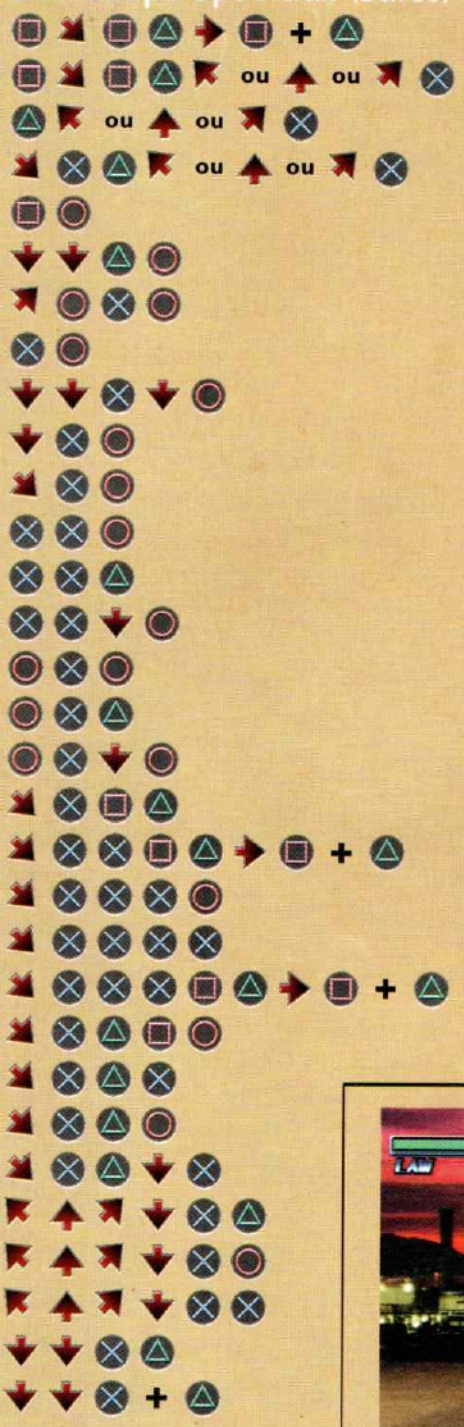
→ → → ⊗
→ → ○
→ → □ + △
→ □ + △
← △
← □
↙ ○

↓ ↙ ⊗
↙ ○ ⊗
△ ⊗
△ ↓ ⊗
△ ○
△ ↓ ⊗ △
△ ↓ ⊗ ○

□ △
↘ □ △
□ ↘ □ △ □ ○
□ ↘ □ △ ○
□ ↘ □ △ ↓ ⊗ ○
□ ↘ □ △ ↓ ⊗ △
□ ↘ □ △ □ △ → □ + △

Nina

Les coups spéciaux (suite)



Anna

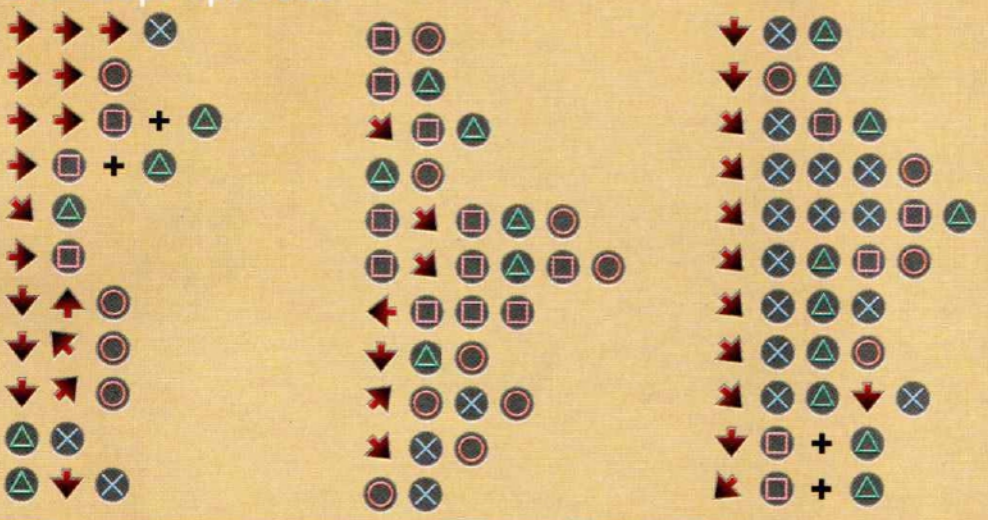
Projections

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1
2
3
4
5
6
7

Contre attaque

Les coups spéciaux



Law

Projections

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1

Les coups spéciaux

Vous pouvez aussi enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1

Return Fire

Codes des niveaux pour un seul joueur

Niveau 2 : Parapluie, Oiseau, Papillon, Fleur.
Niveau 3 : Visage, Pot à Thé, Lapin, Parapluie.
Niveau 4 : Lapin, Parapluie, Oiseau, Oiseau.
Niveau 5 : Fleur, Parapluie, Lapin, Pot à Thé.
Niveau 6 : Oiseau, Pot à Thé, Papillon, Papillon.
Niveau 7 : Ours, Ours, Habille, Oiseau.
Niveau 8 : Lapin, Pot à Thé, Parapluie, Cœur.
Niveau 9 : Habille, Papillon, Oiseau, Cœur.
Niveau 10 : Cœur, Papillon, Pot à Thé, Cœur.
Niveau 11 : Parapluie, Parapluie, Oiseau, Fleur.
Niveau 12 : Fleur, Pot à Thé, Habille, Papillon.
Niveau 13 : Cœur, Parapluie, Habille, Cœur.
Niveau 14 : Lapin, Visage, Fleur, Habille.
Niveau 15 : Lapin, Visage, Ours, Oiseau.
Niveau 16 : Fleur, Parapluie, Oiseau, Lapin.
Niveau 17 : Fleur, Ours, Cœur, Parapluie.
Niveau 18 : Visage, Oiseau, Cœur, Habille.

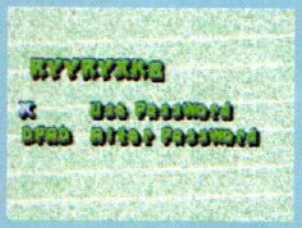
Codes des niveau pour deux joueurs

Niveau 2 : Papillon, Parapluie, Ours, Cœur.
Niveau 3 : Ours, Lapin, Fleur, Habille.
Niveau 4 : Parapluie, Cœur, Habille, Fleur.
Niveau 5 : Parapluie, Ours, Lapin, Cœur.
Niveau 6 : Pot à Thé, Oiseau, Papillon, Fleur.
Niveau 7 : Cœur, Fleur, Habille, Papillon.
Niveau 8 : Cœur, Ours, Lapin, Cœur.
Niveau 9 : Ours, Lapin, Habille, Fleur.
Niveau 10 : Papillon, Visage, Parapluie, Habille.
Niveau 11 : Ours, Fleur, Visage, Fleur.
Niveau 12 : Pot à Thé, Ours, Fleur, Parapluie.
Niveau 13 : Cœur, Oiseau, Fleur, Habille.
Niveau 14 : Visage, Oiseau, Habille, Pot à Thé.
Niveau 15 : Pot à Thé, Oiseau, Habille, Ours.
Niveau 16 : Parapluie, Pot à Thé, Oiseau, Fleur.
Niveau 17 : Visage, Ours, Lapin, Fleur.
Niveau 18 : Habille, Habille, Habille, Habille.

Gex

Pour jouer sur la planète X

Allez dans le menu des Passwords et entrez le code suivant : RYYRYXKB. Vous aurez accès à la planète X.



Entrez RYYRYXKB.

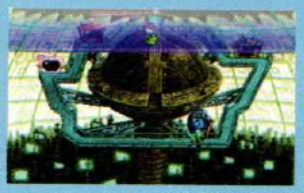
Si tout baigne, vous verrez cet écran.

Pour sélectionner les niveaux

Allez dans le "Dome" et pressez le bouton Select pour faire apparaître le menu des items en haut de l'écran. Une fois cela fait, maintenez pressé le bouton R 1 et faites

Si la manipulation est correctement effectuée, un écran inédit apparaîtra avec le listing des stages.

Allez dans le stage du Dome.



Pressez le bouton Select et faites la manip.

Voici l'écran de sélection des stages.

Les codes de Gex

Cemetery 2 : SVZFKHGP
Cemetery 3 : BXRFYHGP
Cemetery 4 : ZVTCYHGP

Jungle 1 : KXVKRHKP
Jungle 2 : CVHCSHKP
Jungle 3 : SVKLPHKP
Jungle 4 : CVBLPHKP
Toonville 1 : RVTCSHGP

Toonville 2 : XVVBRHKP
Kung Fu 1 : YTCHPHKP
Kung Fu 2 : ZTDHPHKP
Kung Fu 3 : DXVGRHKP
Rezopolis : GYVYRHKP

Poe'd

Pour sélectionner les niveaux

Sur l'écran "New Game, Load Game, Boot Camp, Options", pressez simultanément et maintenez les boutons

L 1 L 2 R 1 R 2 ↑

puis validez en pressant le bouton ◉. Vous allez ensuite accéder à un autre écran, pressez simultanément les boutons

L 1 L 2 R 1 R 2 ↓

et choisissez ensuite un niveau de difficulté en pressant soit le bouton □, soit le bouton ◉ ou encore le bouton ✕. Une fois cela fait, vous aurez droit à la page de sélection des niveaux.

Sur cet écran, pressez simultanément et maintenez les boutons

L 1 L 2 R 1 R 2 ↑

puis validez en pressant le bouton ◉

Sur cet écran, pressez simultanément les boutons

L 1 L 2 R 1 R 2 ↑

et choisissez ensuite un niveau de difficulté.

Voici l'écran de sélection des stages.

Need for speed

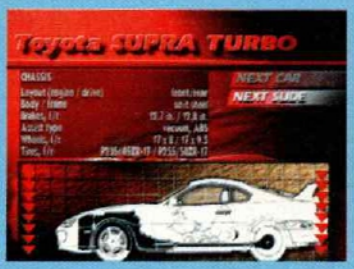
Pour régler le poid de votre véhicule

Choisissez l'option "Tournament" et allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : TSYBNS. Pressez ensuite le bouton ▢ pour revenir aux écrans précédents. Allez ensuite sur l'écran de sélection des voitures, choisissez l'option "Car Showcase" ; puis une fois dans ce menu, cliquez sur "Mechanical". Une fois dans le menu, choisissez l'option "Next Slide" en le validant avec le bouton Croix. Vous aurez alors droit à un écran, où il y aura le schéma de votre voiture. Sur cet écran, pressez le bouton L 1 pour faire apparaître des flèches devant la voiture ; si vous pressez le bouton R 1, vous ferez apparaître des flèches derrière la voiture. En fait, plus il y aura de flèches et plus votre voiture sera lourde. C'est donc à vous de répartir judicieusement le poids de votre bagnole à l'avant ou à l'arrière.

Entrez TSBYNS.

Choisissez "Car Showcase".

Allez dans "Mechanical".



Cliquez sur "Next Slide" puis faites comme bon vous semble.

Pour jouer en mode No Mercy

Après avoir entré le code TSYBNS, allez dans l'écran "Race Type" et maintenez simultanément les boutons

L 1 + R 1

vous verrez alors que "No Mercy" remplacera l'option "Head to Head".

Maintenez

L 1

+

R 1

Pour jouer sans les jauges

Lorsque vous avez la vue intérieure, pressez les boutons

Fade to black

Codes des niveaux

Niveau 1 : ▢ ○ △ ✕ ○ ▢
Niveau 2 : △ ○ ✕ ○ ▢ ✕
Niveau 3 : ✕ ○ ✕ ○ △ ✕
Niveau 4 : ✕ ▢ △ ✕ ✕ △
Niveau 5 : ▢ ▢ △ ✕ ✕ △
Niveau 6 : ▢ ✕ ✕ ✕ ✕ ○
Niveau 7 : ○ ○ △ ✕ △ ✕
Niveau 8 : ▢ ▢ ✕ △ ▢ ▢
Niveau 9 : △ ✕ ✕ △ ○ △
Niveau 10 : ✕ △ ▢ ○ △ ✕
Niveau 11 : ○ ▢ ✕ ✕ ○ ✕
Niveau 12 : ▢ △ ✕ ▢ ○ ✕
Niveau 13 : ▢ ✕ ○ △ ○ △

Entrez lec codes dans le menu des Passwords.

Descent

Pour avoir tous les "pass"

Allez vous planquer en lieu sûr et faites en pleine partie la manipulation suivante :

▢ ✕ ○ △ ✕ △ △ ✕ △ ✕ △ ✕

Rige Racer Revolution

Pour obtenir des vues inédites

Pendant le jeu, prenez la vue extérieure puis faites Pause. Il suffira de presser simultanément les boutons L 1 + △ pour faire un zoom avant. Si vous pressez simultanément les boutons R 1 + △, vous ferez un zoom arrière.

L 1 + △

R 1 + △

Track and field International

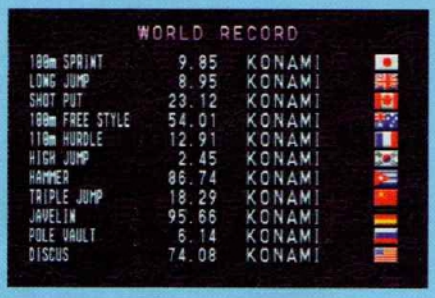
Pour revoir la démo

Sur l'écran-titre du jeu, pressez simultanément sur les boutons R 2 + L 2 + □ pour faire apparaître la démo à volonté.

Faites R 2 + L 2 + □

Pour voir l'écran des records du monde

Sur l'écran-titre du jeu, pressez simultanément sur les boutons R 2 + L 2 + △



WORLD RECORD

100m SPRINT	9.85	KONAMI
LONG JUMP	8.95	KONAMI
SHOT PUT	23.12	KONAMI
100m FREE STYLE	54.01	KONAMI
110m HURDLE	12.91	KONAMI
HIGH JUMP	2.45	KONAMI
HAMMER	86.74	KONAMI
TRIPLE JUMP	18.29	KONAMI
JAVELIN	95.66	KONAMI
POLE VAULT	6.14	KONAMI
DISCUS	74.08	KONAMI

NBA Jam T.E

Pour jouer contre la dernière équipe de la saison

Allez dans le menu des initiales et entrez END January 1.

Pour gagner la saison

Allez dans le menu des initiales et entrez FIN January 1.

Choisissez "Yes" et entrez le code.

Et voilà !

Raging Skies

Pour choisir une mission

Sur l'écran de sélection des missions,

↑ ↑ ↓ → ← ↓ ↑ △

Pour choisir son avion

Sur l'écran de sélection des avions,

← ← → ↓ ↑ ↓ → SEL.

Defcon V

Pour jouer à un jeu caché

Allez au niveau 6 et trouvez le terminal V.O.S. Une fois le terminal trouvé, choisissez "Communications : Local Comm" et pressez le bouton Triangle pour jouer à une adaptation du jeu Asteroid.

Troisième vue

Pressez les boutons

L 1 + L 2 + R 1 + R 2

immédiatement après avoir sélectionné votre avion. Lorsque le jeu commencera, vous jouirez automatiquement de la vue inédite.

Pour avoir plus de temps (999)

Pressez les boutons

□ + △ + R 1 + R 2

immédiatement après avoir sélectionné votre avion.

DBZ

22 personnages, ce n'est jamais assez, et pour les lecteurs de PlayStation Magazine qui en veulent toujours plus, voici en détail les 5 personnages cachés, accessibles uniquement pour les pros.

① Pour commencer, attendez que l'écran-titre apparaisse. Puis appuyez assez vite sur ↑ △ ↑ ✕ ← L 1 → R 1
Vous entendrez une sonnerie...

② ..et miracle, le jeu ne se nomme plus "Battle 22" mais bel et bien "Battle 27", ce qui signifie que le jeu compte désormais 5 personnages de plus.

③ Les 5 personnages que l'on peut désormais sélectionner sont les suivants : Son Gokuh jeune, Tortue Géniale, Mister Satan, Hyper Son Gokuh, et Gogeta. Ils sont parfois amusants et parfois surpuissants ; à vous de les essayer, vous les pros ! Et faites attention à ne pas laisser votre Golf GTI ouverte, on ne sait jamais.

① Ce personnage, fruit de la fusion entre Son Gokuh et Vegeta, est très certainement le plus puissant du jeu, grâce à sa téléportation, ce qui lui permet d'éviter n'importe quel adversaire. Fort et rapide, le personnage des tueurs.

② Le Kamehameha. Faites un demi-tour vers l'avant, plus le bouton ◉
Une attaque classique, mais efficace.

③ Le coup de pied aérien type "Surprise Kick™". Pour l'exécuter, faites un saut, puis en l'air, demi-tour vers l'arrière avec le bouton ✕

④ Le méga-Kame-Hame-Ha. L'attaque à distance la plus puissante de ce personnage. Pour la réaliser, il faut avoir la jauge d'énergie à fond, et appuyer sur ↓ ← → ◉

① Le farfelu de l'histoire. Persuadé d'être l'homme le plus fort du monde, il n'est en fait qu'un tocard champion de karaté. Il ne possède aucun pouvoir, il utilise des armes plus...conventionnelles qui le rendent très puissant.

② La grenade. Appuyez à répétition sur le bouton ◉ pour noyer l'adversaire sous un déluge de projectiles qu'il aura peine à contenir.

③ Le missile de poche ! Pour envoyer cette énormité qui cause de monstrueux dégâts chez l'adversaire, faites ↓ ← → puis bouton ◉

④ Mini-Bazooka, super petit. Rapides comme l'éclair, les obus de cette arme surprennent plus d'un adversaire. Demi-tour vers l'avant, puis bouton ◉

le mag des **consoles**

Joypad

LE COMPLÉMENT NATUREL DE PLAYSTATION MAGAZINE

Cadeau
Des autocollants pour vos Memory Card

Découvrez les jeux les plus chauds de Tokyo :

Total N°1
Street Fighter Zero 2
Soul Edge
Cool Boarders
Dragon Knight 4
Toshinden 2+
King of Fighters 95...
Et toute l'actualité des Mangas et de l'Arcade.

Votre PlayStation est-elle toujours la meilleure console du monde ? Le point sur la concurrence.

① Lorsque Son Gokuh s'énerve vraiment très fort (genre "on lui a rayé sa Peugeot 205, et il est furieux"), il se transforme en cette masse chevelue à la puissance décuplée. Un personnage au jeu de jambes excellent, avec une grande rapidité dans les déplacements horizontaux.

② Le "coup de pied gymnastique™" se réalise en faisant un demi-tour arrière plus le bouton ⊗. Très pratique à utiliser, il surprend beaucoup les adversaires par sa rapidité.

③ Le Kamehameha, classique, est toujours de bon usage. Faites un demi-tour arrière plus le bouton ◉

④ Rapide comme l'éclair, cette charge finie d'un coup de poing est une excellente contre-attaque. Effectuez un demi-tour arrière, puis le bouton ■

① La version "enfant" du héros de la grande saga. Bien sûr, ce personnage n'est pas le plus puissant du jeu, mais il est en tout cas très amusant, et fera craquer les filles par ses mimiques amusantes.

② Le Kamehameha, simple, basique, et toujours aussi impressionnant. Effectuez la manœuvre suivante : ↓ ← → ◉

③ Songokuh peut voler sur son nuage si on appuie sur le bouton △. En l'air, ses boules d'énergie sont plus rapides, faites-en donc bon usage.

① Le vieux maître rigolo et un peu pervers de Son Gokuh. Amateur de belles filles et de bon temps, c'est un excellent combattant, même si aujourd'hui ses élèves l'ont tous dépassé. Il ne vole même pas, pour vous dire.

② Le super-Kamehameha. Pour le réaliser, faites la manipulation suivante : ↓ ← → ◉ Très long à préparer, il est cependant vraiment puissant.

③ La technique de l'homme ivre. En feintant l'ivresse, Tortue Géniale est capable d'esquiver n'importe quel coup. Faites un demi-tour vers l'avant plus le bouton ⊗

④ Le Kamehameha classique. Exécutez un demi-tour vers l'avant plus le bouton ◉ pour envoyer cette attaque moyennement puissante, mais à la rapidité d'exécution non négligeable.

Département 62
Vends ou échange des jeux de 200 à 250 Frs (D, Zero Divide, Actua Soccer, MK3, Air Combat, Doom), recherche Wrestlemania, Ridge Racer Revolution, Tekken, Need for Speed, Magic Carpet, Toshinden 2. Tel au 21 92 26 77.

Département 62
Vends jeux Playstation : Ridge Racer 150 Frs, Tekken, Actua Socer 200 Frs, NHL Face Off 250 Frs ou échange contre Road Rash, Myst ou The D. Tel à Ludovic au 21 03 45 64.

Département 67
Vends jeux : Doom, Firestorm Thunderhawk 2, Destruction Derby à 250 Frs pièce et Alone in the Dark, Jack is Back, Kileak the Blood à 150 Frs. Tel de 20 à 22 h au 88 29 50 15.

Département 67
Vends ou échange jeux Playstation : Twistel Metal, Fifa Soccer, ESPN Extreme Games, Destruction Derby, Thunderhawk 2 : 200 Frs pièce. Tel à Denis au 88 20 41 52 ou Tatoo au 06 35 52 98.

Département 67
Vends ou échange sur Playstation : Doom, Rayman, WipEout, Twisted Metal à 200 Frs pièce. Tel au 88 94 77 87.

Département 69
Vends Playstation + 4 jeux (Doom, WipEout, MK3, Kileak the Blood) + 3 démos + 1 pad, le tout cédé à 2000 Frs. Tel à Alexis au 72 00 26 33 après 19 h.

Département 69
Vends jeux Playstation : Worms 160 Frs, Defcon 5 : 90 Frs ou 220 Frs les 2. Tel au 78 49 40 45.

Département 71
Vends ou échange Krazy Ivan ou Air Combat 250 Frs. Tel à Grégory au 85 87 10 39 (si possible dans le département).

Département 72
Vends Loaded, Doom, Rayman 250 Frs ou échange contre Worms, Racing Skies, WipEout 2097, Action Replay. Tel à Yannick au 43 92 27 66 après 18 h.

Département 75
Vends volant Madcatz peu servi 350 Frs et Ridge Racer 200 Frs ou les 2 : 450 Frs. Tel à Gwen au 43 56 07 89.

Département 76
Vends Philosoma sur Playstation à 250 Frs. Tel au 35 70 23 66.

Département 77
Vends Destruction Derby, Ridge Racer, Track and Field, Wing Commander 3 (3 CD), le tout 1000 Frs ou 2 pour 500 Frs. Tel à Christophe au 64 67 74 70.

Département 77
Vends Olympic Soccer, Gunship 2000 : 300 Frs à débattre (prix neuf 369 Frs). Tel après 18 h à Philippe au 64 02 14 39.

Département 77
Vends sur Playstation : Tekken, Toshinden, WipEout, Destruction Derby et Doom : 200 Frs pièce. Tel à Michael au 60 06 20 00 après 18 h.

Département 78
Vends Doom, Toshinden, Rayman à 250 Frs pièce. Tel à Grégoire au 39 57 83 82.

Département 78
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + 5 jeux (Ridge Racer Revolution, Adidas Power Soccer, Tekken, Air Combat) : 3200 Frs. Tel à Christian au 30 65 84 73.

Département 78
Vends ou échange MK3 : 150 Frs. Tel à Nicolas au 30 41 77 32.

Département 78
Vends jeux Playstation : Fifa Soccer 96, Destruction Derby, Magic Carpet à 150 Frs pièce. Tel au 39 68 19 48.

Département 83
Vends jeux à 220 Frs pièce : Doom, Destruciton Derby, Need for Speed et achète Resident Evil, Fade to Black, Formula One. Tel à Thierry au 94 95 82 12.

Département 83
Vends D à 250 Frs et Raiden Project 1 et 2 à 200 Frs ou échange contre Resident Evil ou Rayman. Tel au 94 27 16 86.

Département 84
Vends ou échange Fade to Black 250 Frs, Zero Divide 150 Frs contre jeux de même valeur (Resident Evil...). Tel au 90 63 04 75 (Vaucluse) ou au 61 12 20 81 (Hte Garonne) après 18 h.

Département 91
Vnds Power Serve 190 Frs. Tel à Florent au 64 31 09 24.

Département 91
Vends Firestorm, Fifa 96, Road Rash, WipEout, DD, Toshinden, Ridge Racer, Tekken, Doom entre 200 et 300 Frs l'un ou échange contre Ridge Racer Revolution, Formula One, Tekken 2, Resident Evil, Die Hard Trilogy ou autres. Tel à Charles au 64 48 61 92 jusqu'à 22 h.

Département 91
Vends Toshinden 150 Frs, Destruction Derby et WipEout 200 Frs pièce. Tel à Thomas au 60 86 15 73.

Département 91
Vends jeux Playstation : Ridge Racer, Lone Soldier, Fifa Soccer 96, Twisted Metal, Road Rash, état neuf : 200 Frs pièce. Tel au 69 05 12 22 après 19 h.

Département 92
Vends WipEout, Destruction Derby, Tekken, Doom, Ridge Racer... entre 150 Frs et 300 Frs ou échange. Tel le soir au 47 80 84 82 à Fred.

Département 92
Vends Toshinden, Destruction Derby 200 Frs ou échange possible. Tel à Mathieu au 47 29 90 34 après 18 h.

Département 92
Vends Tekken 150 Frs, Alien Trilogy 200 Frs. Tel à Eric le week-end au 46 32 13 43.

Département 92
Vends sur Playstation : WipEout, Ridge Racer, Firestorm Thunderhawk 2, Extreme Games, Tekken : 200 Frs. Tel au 45 06 54 05 à Arnaud.

Département 92
Vends jeux pour Playstation : Fade to Black, Alien Trilogy, Track and Field, état neuf : 250 Frs pièce. Tel au 47 68 54 34.

Département 93
Vends ou échange Krazy Ivan, Discworld et Ridge Racer 250 Frs pièce. Tel à Ludwig au 43 05 30 13 ou au 64 66 02 91.

Département 93
Vends Playstation + WipEout, MK3 et 4 CD démos + 2 manettes, valeur 2800 Frs, cédée à 2000 Frs. Tel au 43 05 34 51.

Département 94
Vends ou échange Tekken, Toshinden 170 Frs l'un ou 00 Frs l'ensemble. Tel au 43 53 16 99 après 18 h.

Département 94
Vends Gunship et Total NBA 96 : 250 Frs et 220 Frs ou échange contre NBA in the Zone. Tel à Johann au 45 99 25 41.

Département 94
Vends ou échange WipEout : 150 Frs. Tel à Macaire après 20 h le week-end au 45 94 07 87.

Département 94
Vends jeux Playstation : Toshinden 180 Frs, Rayman 200 Frs, Krazy Ivan 250 Frs ou échange. Tel à Pierre-Marie au 45 69 07 68.

Département 94
Vends jeux : DBZ 300 Frs, état neuf, Ridge Racer Revolution 270 Frs. Tel à Grégory au 46 76 48 77.

Département 94
Vends jeux : Ridge Racer, Air Combat : 200 Frs, Doom 250 Frs, Wing Commander 3 à 200 Frs. Tel à Didier au 48 52 88 84.

Département 95
Vends Playstation + MC + 2 pads + 4 CD démos + 8 jeux (Total NBA, Adidas Power Soccer, Tekken, Destruction Derby, Doom, Rayman, Worms, Wrestlemania) et 4 revues offertes en cas d'achat : 4490 Frs à débattre, tbe. Tel à Rodolphe au 39 91 42 71.

Département 95
Vends Playstation + 2 manettes + MC + Tekken, The Need for Speed, Assault Rigs, Lemmings, Warhawk + 5 CD de démos : 2000 Frs. Tel au 30 32 34 68 après 19 h.

Divers

Contact

Département 31
Souhaite créer club Playstation sur 31 (échanges idées, infos, tips...). Ecrire à Pierre Menard 30 Rue du Vivier 31130 Flourens. Bienvenue à tous.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°5 en kiosque en Octobre prochain. Rendez-vous en Octobre !

N°6

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

C'est la rentrée ! Et quelle rentrée ! Non seulement vous avez entre les mains le seul CD de démos au monde regroupant à la fois Tekken 2 et Fade to Black, mais en plus vous avez le magazine le plus complet qui soit sur la PlayStation. Comme si cela ne suffisait pas, vous avez en prime un superbe tableau récapitulatif des différents produits sortis au moment de la parution du mag'. Malheureusement, le manque de place ne nous permet pas de tout tester, vous en vous en doutez bien. Sur ce, bonne rentrée et amusez-vous bien sur la console qui a encore plein de jolies choses à nous montrer.

A dans deux mois.

LE SYSTEME DE NOTATION

1. **Nul. 10 % fun** (et encore 10 minutes)
2. **Pas Bon. 30 % fun**
3. **Moyen. 50 % fun**
4. **Bon. 80 % fun**
5. **Tres bon. 100 % fun**

	B. Janssens	V. Sebansky	N. Nini	J-F. Morisse	N. Moulin	O. Prézeau	R. Leboeuf	Et vous ?
TEKKEN 2	5	5	5	5	5	5	5	
TIME COMMANDO	4	5	5	4	4	5	5	
BLAZING DRAGONS	4	4	4	4	4	4	5	
DAVIS CUP TENNIS		4	4	4		3	4	
DBZ BATTLE 22	2	1	1	2	2	2	1	
PINBALL THE WEB	3	4	4	4	3	3	4	
TOP GUN	2		3	3	2	4		
BURNING ROAD	5	4	4	4	4	4		
SKELETON WARRIORS	2		3	1	3	2		
CHESSMASTER 3D			2	3		3		
CASPER	4		4	2	4	3	3	
KILLING ZONE	1	1	1	1	1	1		
KONAMI OPEN GOLF	4		4	2	3	3	2	
BUBBLE BOBBLE	2	3	2	2	2	3	4	
ON SIDE		3	3	3		3		
A-TRAIN IV		3	2	3	3	3		
PENNY RACER	2	2	3	2		3	3	
NAMCO PRIME GOAL			2	2		3		
TITAN WARS	1		3	2	3	1		

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Rédaction 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur Nourdine Nini.
Directeur artistique Alain Langlois.
Maquette Christophe Gourdin, Marie Hedon et Isabelle Lacombe.
Coordination technique Edwige Nicot.
Correcteur-réviseur Simone Audissou. ***Corrections Photographiques*** Stéphane Leclercq.
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. ***Secrétariat*** Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Raymond Leboeuf, Vladimir Sebansky, Olivier Prezeau et Nicolas Moulin.
Dépot légal à parution. Toutes les photos de la rubrique «Gros Plan» sont © Laure Maud, exceptée une © Xavier de Nauw.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de couverture Tekken 2 © Namco / Sony C.E.
Remerciements à Lize Ashford et Richard Brunois de Sony C.E. France.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Namco ™ et © 1996 Namco Ltd. Tous droits reservés. *2,23F/mn TTC.